TOP SECRET 2

MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH GRUDZIEŃ'90

CENA 5000

- AGENT USA
- ALTERED BEAST
- BISMARCK
- DAN DARE
- F-14 TOMCAT
- GHOSTBUSTERS
- INFILTRATOR
- OPERATION WOLF

- SIR FRED
- SPY VS SPY III
- TEST DRIVE
- I INNE

ściśle tajne / poufne

Scan by Vangis 2007-09
for RetroReaders

(przed przeczytaniem spalić)

Czas płynie nieubłaganie. Drugi numer „Top Secret" oddawany jest właśnie do drukarni, zaś kończy się druk numeru pierwszego. Tak więc wszelkie sądy wydaję „w ciemno", nie wiedząc nic o tym, jak podoba Wam się nasze pismo.

Faktem jest, że w tym roku nie zmieszczą się już trzy numery „Top Secret". Prenumeratorzy nie powinni się martwić — otrzymają numer drugi i trzeci pocztą zaraz po ich wydrukowaniu.

Opóźnienie spowodowane jest nawałem pracy, którą daliśmy sami sobie powołując do życia dwa nowe tytuły komputerowe. „Moje Atari" pod wodzą red. Zientary ukazało się już w połowie października i atarowcy są ukontentowani. Niewierny Wojciech opisał już kilka gier i będzie to robił dalej, odgryzając część naszej działki.

A my — gramy dalej. Bo kto nie gra, nie wygrywa. W tym numerze niezastąpiony Luke rozpracował symulator samolotu Grumman F-14 Tomcat, zaś opis ten został poprzedzony technicznym opisem rzeczywistej maszyny, w wykonaniu oberleutnanta Kissiella. Polecam również rozważania na temat gry Defender of the Crown, odrobinę spóźnione, lecz na czasie z uwagi na ukazanie się wersji tej gry na Spectrum!

Ze zdumieniem powitali spectrumniarze również ukazanie się niesamowitej gry Hostages, którą — niestety — opisywaliśmy już w „Bajtku". Czy ktoś pisze już Space Ace?

Od p. Roberta Głogowskiego otrzymaliśmy ręcznie narysowaną mapę Pitfalla. Jest to gra raczej niemłoda i raczej już nieświeża, lecz nieraz publikowana z błędami. U nas jest to jej premiera i warto podkreślić duży wkład pracy autora. Mapy hand-made będziemy publikować dalej i tu liczymy na Waszą korespondencję.

Przemytnicy gier sprowadzający je z Brudnego Zachodu skrzętnie omijają sklepy z grami na Atari. Wredni Kapitaliści mają Barbariana, Winter Games, The Train, Platoon, Last Ninja i wiele wiele innych obiecujących tytułów. Cóż z tego, gdy nie ma ich w Polsce i atarowcom długo i nieprzerwanie może ciec ślina.

Z „nowości", które jednak do nas docierają, najwyżej pięć procent wgrałbym drugi raz. Te pozostałe szkoda opisywać, gdyż zagadek nie noszą. Dlatego skupimy się na grach już znanych, ale wciąż do zniesienia, oczywiście jeśli chodzi o Atari.

Z innymi komputerami rzecz ma się skrajnie dobrze. Gry docierają na giełdę (jeśli jest) zwykle szybciej, niż do nas zachodnie pisma z ich zapowiedziami. Spiętrzenie jest więc spore. Oprócz tego główni przemytnicy przetrzymują gry, co czasem powoduje takie paradoksy, jak na przykład ukazanie się Aliens z 1987 roku — w czerwcu 1990 roku, a to z powodu kaprysu pewnego niemiłego osobnika.

Niektórzy panowie robią sobie tzw. wolne żarty, sprzedając pod ekscytującym tytułem kawał ROM-u z efektownym screen-em i np. z pytaniem o kod... Tak było w przypadku Barbariana na Atari, którego de facto u nas nie ma.

Te i inne problemy męczą tych, dla których granie jest treścią życia. Pamiętajmy jednak i o szkole, rodzinie i nawet o boisku, gdyż wycieczki, treningi, wyścigi itp. w fotelu są ekscytujące i relaksujące, ale dla psyche. Soma dopomina się o swoje. A Decathlon nie jest żadnym wyjściem!!!

Redakcja

KONKURS-BILARD ROZSTRZYGNIĘTY

Na ogłoszony w „zerowym" numerze „Top Secret" konkurs otrzymaliśmy prawie trzy tysiące kartek z odpowiedziami.

Rozwiązaniem konkursu było podanie najdłuższej i najkrótszej nazwy gry spośród ukrytych w labiryncie liter. Nazwa najdłuższa nie przedstawiała problemu — „Airborne Ranger", jednak przy najkrótszej pojawiały się trudności. Istnieje bowiem wiele gier, których tytuł można podać w skrócie — ATF, AFT, ET itp. Tu jednak chodziło o grę „V", która choć dla ścisłości w zachodniej literaturze nazywana jest „V — The Game", to jednak cały jej tytuł to „V".

Okazało się, że ponad połowa odpowiedzi mijała się z prawdą. Podawano często „Ikari Warriors" lub „Puszkę Pandory" jako nazwę najdłuższą, zaś przy tej drugiej nierzadko zdarzały się wykwity bujnej wyobraźni.

Spośród prawidłowych odpowiedzi wylosowaliśmy dziesięć kartek.

Nagrody — joysticki MATT ufundowane przez redakcję „Bajtka" otrzymują: Filip Kona z Łodzi, Grzegorz Kluzik z Tarnowa, Maciej Jachimek z Tarnobrzega, Tomasz Wilczak z Białej Podlaski, Dariusz Rekosz z Sosnowca, Katarzyna Sokół z Dąbrowy Górniczej, Mariusz Jaworski z Koziegłowy, Krzysztof Pierzchała z Zabrza, Maciej Soral z Gdańska i Jakub Szmigiel ze Smardzewic.

Nagrody prześlemy pocztą.

TOP SECRET
MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH

Adres Redakcji:
„TOP SECRET"
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

Redaktor Naczelny: Marcin Przasnyski

Zespół Redakcyjny: Marek Czarkowski, Łukasz Czekajewski, Waldemar Nowak

Grafika: Waldemar Nowak, Beata Znamirowska

Opracowanie graficzne: Wanda Roszkowska

Zdjęcia: Leopold Dzikowski

Skład i druk: Prasowe Zakłady Graficzne w Ciechanowie ul. Sienkiewicza 51

Fotoskład: Grażyna Kurzątkowska

Montaż: Grażyna Ostaszewska

Korekta: Maria Krajewska, Teresa Rutkowska

Nr zlecenia: 61270
Nakład 105.000 egz.

Wydawca: Spółdzielnia „Bajtek" 00-687 Warszawa, ul. Wspólna 61 tel. 21-12-05

RUBRYKI

INDEX

Menu:

Szczęśliwych wiatrów, tylu lądowań ilu startów,

połamania strzelby i szerokiej drogi

życzy w zaciekawiającym roku 1991 redakcja „Top Secret".

W następnym numerze rozpracujemy gry: Iron Lord, Feud, F-15 Strike Eagle, Hyperborce, Fighter Bomber, Last Ninja II, Vectron, Colossus Chess i wiele innych.

— Na początku był wodór, a jaki był Twój początek?

Jak to zazwyczaj bywa, tak i u mnie wszystko zaczęło się wiosną. Był rok 1985, wybrałem się do kina, nie podejrzewając, że to, co zobaczę, zmieni moje życie. Grali „War Games", a ja miałem 17 lat i ten film zrobił na mnie ogromne wrażenie. Po wyjściu z kina wiedziałem już na pewno — muszę mieć własny komputer.

Zaczęło się moje szaleństwo. Razem ze mną jeszcze dziesięciu takich samych zapaleńców zasiadało w szkolnej pracowni i katowaliśmy ZX 81. Programy pisałem na papierze, a dopiero potem, gdy przyszła moja kolej, „wklepywałem" je do komputera. Otaczała nas wspaniała atmosfera tajemniczości. Czuliśmy, że dzieje się coś niesamowitego. Powoli wkraczaliśmy w nieznany świat informatyki. Nigdy potem nie miałem już takiego uczucia.

— Kiedy stałeś się posiadaczem własnego sprzętu?

Własny komputer dostałem od rodziców na Gwiazdkę tego samego roku. Efektem było porzucenie dotychczasowej życiowej pasji — szachów oraz mnóstwo nieprzespanych nocy. W tym okresie zestrzeliłem tysiące wrogich statków kosmicznych, odnajdywałem skarby, ratowałem księżniczki i latałem F-15. Na szczęście czytałem przy okazji wszystko, co wpadło mi w ręce na temat informatyki, dosłownie od dechy do dechy.

— Potem była Twoja pierwsza gra. Od czego się zaczęło?

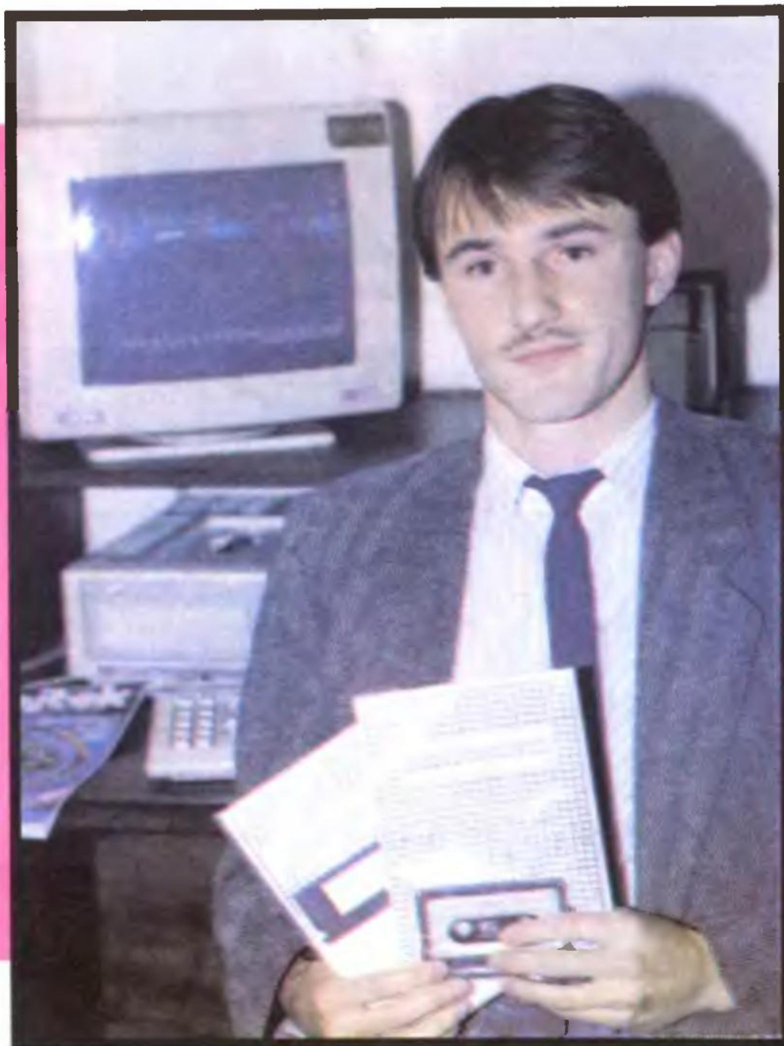
Od Smoka Wawelskiego.

— ???

Pewnego dnia wpadłem do Krzyśka Piwowarczyka i na poczekaniu wymyśliliśmy, że fajnie byłoby napisać tekstówkę. Scenariusz powstał w ciągu godziny, a cała gra była gotowa po sześciu tygodniach. Pisałem głównie po nocach i zaczynając nie wiedziałem, czy dobrnę do końca.

— A co zrobiłeś z gotową grą?

rozmowa z Piotrem Kucharskim, współwłaścicielem firmy Computer Adventure Studio z Bochni



MYŚLI ZAPROGRAMOWANE

Udałem się do Redakcji Programów Komputerowych pana Pusiaka, który reklamował swoją firmę słowami: „Młode gorące umysły, jeśli macie coś do zaoferowania, zapraszam do nas!"

— Dałeś się zaprosić?

Oczywiście i firma szybko sprzedała dwa i pół tysiąca egzemplarzy. My dostaliśmy 3% od zysku, a sama firma niedługo potem przestała istnieć.

— Wtedy zaczęliście myśleć o założeniu własnej firmy?

Okazało się to trudniejsze niż przypuszczaliśmy. Rozpoczął się rajd po urzędach Bochni, Warszawy i Krakowa. Wszędzie wymagano papierka potwierdzającego nasze kwalifikacje do zajmowania się informatyką. Ja jestem po technikum budowlanym, mój wspólnik zaś, Wiesław Florek, jest z zawodu technikiem samochodowym.

Ta udręka trwała do stycznia 1989 roku, kiedy to wprowadzono liberalną ustawę dotyczącą rejestracji spółek. Od tamtej pory istniejemy jako COMPUTER ADVENTURE STUDIO.

— I zaczęliście od prawdziwego hitu — polskiej przygodowej gry „Mózgprocesor".

„Mózgprocesora" zaczęliśmy pisać jeszcze w szkole. Tyle że w międzyczasie trzeba było jeszcze zdać maturę, więc nad grą pracowaliśmy niewiele, przy różnych kłopotach natury technicznej, bo w pewnym momencie mieliśmy tylko jedno Spectrum, na dodatek bez klawiatury. Krążyliśmy z nim pomiędzy trzema domami.

— Kiedy szczęśliwie ujrzała światło dzienne, okazało się, że niewiele osób potrafi ją ukończyć.

Ta gra jest klasyczną przygodówką, tyle że z polskim tekstem. Ma tę zaletę, że stosunkowo łatwo w niej zasmakować, sporą część obejrzeć i rozwiązać jej dwa-trzy mocne punkty. Poświęciliśmy na grafikę aż 14KB, co dało wspaniały efekt. Plusem „Mózgprocesora" jest na pewno jedno: nie można do niego zasiadać z pustą głową — trzeba myśleć.

— Może trzeba było zacząć od gry mniej skomplikowanej, na przykład pełnej wystrzałów z dział laserowych?

Tylko pozornie napisanie takiej strzelaniny jest nieskomplikowanym zajęciem. Przy tej konkurencji, jaka była na rynku, bez odpowiedniego sprzętu i programów narzędziowych bylibyśmy bez szans. Musieliśmy wejść na rynek z czymś specyficznym — grą tekstową po polsku. Poza tym chcieliśmy wykorzystać doświadczenie zdobyte w czasie pracy nad Smokiem Wawelskim oraz wypróbować kilka nowych pomysłów.

— Czym jeszcze będzie zajmować się Computer Adventure Studio?

Jesteśmy w trakcie realizacji nowego języka ADV-Compiler. Będzie to strukturalny język sterujący z narzędziami ukierunkowanymi na programowanie gier. Pewne elementy tego języka zostały już wykorzystane w „Mózgprocesorze". Poza tym myślimy o wejściu na rynek zachodni. Przygotowujemy grę w wersji angielskiej.

— Próbowaliście nawiązać kontakt z firmami zachodnimi?

Niestety, w warunkach braku ochrony oprogramowania zachodnie firmy nie kwapią się do współpracy. Mimo to nawiązaliśmy kilka kontaktów, dzięki którym mamy nadzieję sprzedać nasz pierwszy program w języku angielskim.

Chciałbym dodać, że obecny stan prawny powoduje, iż Polska traktowana jest jak swego rodzaju rezerwat, do którego nie sprzedaje się nowych programów ani technologii. Jeżeli taka sytuacja potrwa dłużej, to pewnego dnia może okazać się, że współpraca — nawet gdy będzie możliwa — nie będzie miała sensu, gdyż dystans technologiczny, czy wręcz kulturowy, będzie zbyt duży.

— Domyślam się, że „Mózgprocesor" skopiowany krąży po giełdach.

Tak, na kilku giełdach nielegalne kopie idą jak ciepłe bułki. Zawsze twierdziłem, iż korzystanie z programów z giełdy przynosi więcej szkody niż korzyści. Wyobraźmy sobie młodzieńca, który kupuje komputer, potem udaje się na giełdę, zakupuje kilka programów i zasiada przed monitorem. Po chwili okazuje się, że kopia jest do niczego, język niezrozumiały, a brak instrukcji uniemożliwia pracę. Cóż czuje nasz szczęśliwiec? Frustrację i zniechęcenie.

W przypadku „Mózgprocesora" wszyscy posiadacze legalnych kopii są zarejestrowani w naszej bazie danych i mogą liczyć na pomoc.

— Zawsze można samemu spróbować stać się wielkim programistą. Jakich rad udzieliłbyś innym młodym gorącym umysłom?

Przede wszystkim wytrwałości w lekturze. Nie ma oczywiście elementarza, jak stać się programistą. Rzetelnego rzemiosła uczy legendarna już książka N. Wirtha „Algorytmy + struktury danych = programy". Jeżeli chodzi o gry przygodowe, to wartościową pozycją dla początkujących jest angielska książka „Adventure Games for the Commodore 64". Autor prowadzi w niej czytelnika od pomysłu do gotowego programu.

— Nie zdradzisz, jak powstają wasze?

Dlaczego... to proste. Najpierw jest pomysł, potem burza mózgów. Nad scenariuszem i programem sterującym czuwam ja. Wiesław ma pieczę nad grafiką i koncepcją wizualną. Zawsze współpracuje z nami muzyk i kilku programistów. I to wszystko.

— Wiem, że zamierzacie rozwinąć działalność wydawniczą. Czy to oznacza, że młodzi twórcy mogą liczyć na waszą pomoc w ulokowaniu swych programów na rynku?

Tak, myślę że w kraju mamy wielu młodych zdolnych programistów, lecz ich praca po prostu się marnuje. Po przeprowadzce do nowego lokalu, która czeka nas niebawem, planujemy wydawać na dobrym poziomie polskie programy, dbając przy tym o interesy ich autorów. Już dziś zapraszamy do współpracy twórców oryginalnych programów i scenariuszy.

rozmawiała:
Maja Agata Wójcik

OPERATION W·O·L·F

„Uwaga, uwaga!. Żołnierze pod dowództwem majora Belly na miejsca. Samolot transportowy LOCKHEED C-130H HERCULES startuje za trzy minuty. OPERACJA WILK rozpoczęta".

Major Belly doskonale pamiętał te słowa, które wyryły mu się na stałe w pamięci. Był to dźwięk cywilizacji, nowoczesności, minionych lat spędzonych w nieświadomości tego, czym jest wojna.

Do celu lecieli długo, lecz przez te kilka godzin nie odezwali się do siebie ani słowem. Dziewięćdziesięciu ludzi milczących wcale nie z powodu hałasu silników. Prawdziwą przyczyną był bowiem strach, lęk przed śmiercią.

Ginęli powoli i nieustannie. Przeciwnicy atakowali w nocy, cicho i skutecznie. Nie śpieszyli się, nie chcieli ponieść zbyt wielkich strat. Mieli przecież czas, bardzo dużo czasu. Wiedzieli doskonale, że nawet tak doskonale wyszkoleni i przygotowani komandosi wreszcie nie wytrzymają. I nie pomylili się. Uratował się tylko jeden, najlepszy ze wszystkich — Frank Belly.

Major zdołał wyślizgnąć się z żelaznych kleszczy ostatniej nocnej zasadzki i ukrył się w niewielkiej, leśnej grocie. Tam usłyszał, jak kończy się krótka obrona, potem domyślił się, że napastnicy schwytali żywcem kilku jeńców i prowadzą ich w stronę swojego obozu. Nie wiedział, co mają zamiar z nimi zrobić, zrozumiał jednak, że jako szef grupy powinien walczyć o ich życie.

Najpierw powrócił na miejsce ostatniej bitwy. Pieczołowicie pozbierał pogubione magazynki z amunicją, których wartości nie można było przecenić. Równie dokładnie odszukał wszystkie granaty i schował je do torby. Na koniec ułożył ciała bohaterskich żołnierzy na stosie i przykrył je warstwą kamieni. Jego dług wobec umarłych został wyrównany, pozostał dług wobec żywych.

Gdy szedł przez obóz, strzelając zawzięcie do wszystkiego co się ruszało, nie widać było, jak bardzo się bał. Mimo że ręce trzęsły mu się jak galareta, to jego serie były dokładne niczym cięcia chirurga. Znosił snajperów z dachów, dziurawił beczki razem z ludzką zawartością, pruł koszulki na każdym, kogo zdołał wypatrzyć.

Po początkowym chaosie, wywołanym niespodziewanym atakiem, przeciwnicy zaczęli bronić się skuteczniej. Kilka razy pociski przemknęły o włos od głowy Belly'ego. Granaty rozpryskiwały się oślepiając go i zwiększając niebezpieczeństwo śmierci. Żołnierzy przeciwnika było coraz więcej, a co gorsze, przyleciały opancerzone helikoptery i pojawiły się strzelające amfibie. Śmierć była coraz bliżej, wyciągała już rękę, by pochwycić ciało majora.

Belly zacisnął zęby. Kończyła mu się amunicja, nie mówiąc o granatach, których nie miał od pół godziny. Zdawał sobie jednak sprawę, że przeciwników jest coraz mniej. Poza tym strzelał dużo oszczędniej. Z każdym rozwalonym helikopterem, rozniesioną amfibią, z zabitym żołnierzem zbliżał się do celu, do więźniów.

Zanim dotarł do upragnionego celu, musiał poradzić sobie z pływającymi łódkami, kończąc przy okazji życie kilku lekkoatletów i sióstr Czerwonego Krzyża. No ale cóż, wojna nie zna ani dobroci, ani miłości. Gdy odnalazł jeńców, czekała go jeszcze walka ze strażnikami, ścigającymi więźniów. Wiedział że każdy jego niecelny strzał to śmierć bezbronnego towarzysza broni. Nie pudłował więc, zamieniając ciała wrogów w krwawe, bezkształtne odwłoki.

Gdy wszyscy byli już wolni, ruszyli szturmem na budynek dowódcy wrogich oddziałów. Belly czuł się dużo lepiej, mając za sobą strzelającą dziewiątkę komandosów, której ogień nie pozwalał się wychylić nikomu, nawet jeśli jego zamiary byłyby zupełnie przyjazne. W takich chwilach nie wierzy się jednak w pokój, lecz w siłę kuli karabinowej. I taką też zasadę wyznawali żołnierze majora Belly'ego zabijając wszystkich, kórych zdołali dojrzeć. Na deser pozostał im jeszcze dowódca i kilku jego kompanów ukrytych w barakach.

Zapewniam cię, że dadzą sobie radę. Major Belly rozprawi się z bezwzględnym handlarzem narkotyków, który spowodował tyle zła i śmierci. Tobie pozostaje odszukać w spisie grę Operation Wolf i zrobić wszystko co potrafisz, aby uratować żołnierzy majora Belly'ego, nie martwiąc się, że to tylko komputerowe odzwierciedlenie czegoś, co zaszło naprawdę — OPERACJI WILK.

Luke

Firma: Ocean
Rok produkcji 1988
Komputer: Spectrum, Commodora, Amstrad, Amiga, IBM PC

Zdjęcie: Commodore

Zdjęcia: Commodore

FAST BREAK

W szatni panowała atmosfera niepewności i zdenerwowania. Czarnoskórzy zawodnicy nucili jakieś stare przeboje Reggae i starali się maksymalnie odprężyć. Rozluźniali nadgarstki, wycierali wciąż spocone dłonie i rozgrzewali mięśnie. Mimo że każdy z nich prezentował mistrzowski poziom, to nie byli ani trochę pewni zwycięstwa. Dzisiejszy mecz ze Slammersami zapowiadał się na bardzo wyrównany.

W szatni Slammersów także nie było wesoło. Skoncentrowana twarz trenera i zawodników uzmysławiała powagę sytuacji. Po przegranej milionowe honoraria stałyby się tylko odległym wspomnieniem. Przypominano sobie najwspanialsze mecze, niezapomniane akcje pod koszem, rzuty „za trzy". Każdy z nich miał na koncie tysiące punktów, miesiące zostawione w halach sportowych i lata wytężonych treningów przed dzisiejszym decydującym meczem.

Stadion zapełniał się coraz bardziej. Zewsząd ściągali kibice, dla których dzisiejszy dzień był ważniejszy niż wszystko na świecie. Wielu z nich zostawiło płaczące i narzekające żony, umierające z głodu psy i koty, duszące się z braku tlenu rybki w akwariach. Dla nich nie liczyły się jednak takie drobnostki, oni chcieli obejrzeć wspaniały pokaz dobrej koszykówki.

A jeśli nie chcesz sprawić im zawodu, musisz się bardzo postarać. Mecz składa się z czterech części, o długości 3–12 minut, w zależności od twojego wyboru. Masz także możliwość ustalenia pozycji wyjściowych zawodników, czyli miejsc, w których będą czekali na podanie piłki.

Gra toczy się na dwóch ekranach, po jednym na każdy kosz. Autorzy wprowadzili dość interesującą możliwość — atak pozycyjny. Jeśli po przejęciu piłki nie zagrasz kontry i pobiegasz kilka sekund przed linią trzech punktów przeciwnika, będziesz mógł wybrać rodzaj rozegrania. W tym czasie twój partner robi to samo, decydując się na skuteczną — jego zdaniem — obronę.

A oto składy poszczególnych drużyn:

Slammars Team:

„SKYSCRAPER" BRAXTON — 216 cm; 135 kg; ostro walczy w polu; łatwo traci piłkę; niezły rzut „za dwa"

HAKEEM — MUHAMMED — 208 cm; 125 kg; dobrze zbiera z tablicy; mistrzowsko rzuca „za dwa"; wolno biega

„FLASH" JACKSON — 183 cm; 96 kg, świetny rozgrywający; najszybszy w drużynie

„SLICK" WEBB — 180 cm; 95 kg; perfekcyjnie „za trzy"; rzadko traci piłkę i nigdy nie popełnia błędów

DAVE „MUSCLE" MCGOWAN — 200 cm; 120 kg; średnia szybkość; idealny rzut „za dwa"; nieźle zbiera

SAM „THE POSTMAN" MALONE — 203 cm; t15 kg; „za trzy" trafia zawsze, „za dwa" prawie nigdy; bardzo łatwo traci piłkę; kiepsko rozgrywa

Jammers Team:

„STRETCH" THURMOND — 208 cm; 135 kg; najwolniejszy ze wszystkich graczy; genialnie rzuca „za dwa"

DWAYNE HIGHTOWER — 213 cm; 140 kg; nieźle „za dwa"; łatwo traci piłkę

CLYDE „THE COLONEL" SANDERS — 183 cm; 94 kg; dobrze rozgrywa piłkę, której nigdy nie traci; rzuty „za trzy" to jego specjalność

„MERCURY" MONROE — 192 cm; 98 kg; superszybkość; świetny rozgrywający

FLOYD „THE BARBER" JOHNSON — 204 cm; 115 kg; „za trzy" rzuca beznadziejnie; łatwo traci piłkę

JAMES „SKY" TYLER — 207 cm; 120 kg; dość szybko biega; nieźle zbiera; dobrze rzuca „za dwa"

Przed meczem wtłocz sobie jeszcze do głowy kilka specyficznych zasad. Gdy rzucasz z dystansu, piłkę puszczaj w najwyższym punkcie wyskoku. Nie zapominaj także o tym, by twoje podania nie przechodziły przez ręce przeciwników. Warto pamiętać o zmienianiu zawodników, którzy przy zbytnim zmęczeniu łatwiej tracą piłkę i gorzej rzucają. No i najważniejsze: najpewniej po prostu piłkę włożyć do kosza. Zapewniam cię, że publiczność oszaleje z radości, a przeciwnicy częściej będą popełniać błędy.

Luke

Firma: Accoiade
Rok produkcji: 1988
Komputer: Commodore, Atari, Amiga, IBM PC

Scan by Vangis 2007 for Retroreaders

THE NIEŚM

Atari ST

Wprowadzenie nieśmiertelności będzie polegało na stworzeniu własnego loadera. PRG, który wczyta grę, wpisze poprawki i wystartuje.

Głównym elementem jest uniwersalna procedura, uzupełniana o kilka linii dla konkretnej gry. Wygodnie będzie więc trzymać na dysku samą procedurę pod Basicem i z niej dopiero tworzyć konkretne loadery — pliki kodu.

```
5 REM wersja dla HISOFT & ST BASIC!
10 OPTION BASE 1: DIM A%(256): INIT=VARPTR(A%(1))
20 DEF SEG=0: REM Tylko dla starej wersji Basica
30 X=INIT: READ A
40 WHILE A<>99999
50 POKE X,A: X=X+2
60 READ A
70 WEND
90 REM
120 DATA &h601a,&h0000,&h0160,&h0000,&h0000,&h0000,&h0000,&h0000
130 DATA &h0000,&h0000,&h0000,&h0000,&h0000,&hffff,&h467a,&h00e6
140 DATA &h3f3c,&h0009,&h4e41,&h3f3c,&h0007,&h4e41,&h4267,&h487a
150 DATA &h00f7,&h3f3c,&h004e,&h4e41,&h41fa,&h00f2,&h3018,&hc0fc
160 DATA &h0006,&hd0c0,&h4267,&h2f06,&h3f3c,&h003d,&h4e41,&h3f00
170 DATA &h487a,&h01ca,&h2f3c,&h0000,&h6000,&h3f00,&h3f3c,&h003f
160 DATA &h4e41,&h4fef,&h000c,&h3f3c,&h003e,&h4e41,&h4ff9,&h0007
190 DATA &hfff0,&h4dfa,&h01a8,&h41ee,&h0036,&h43fa,&hffa0,&h7013
200 DATA &h32d8,&h51c6,&hfffc,&h32fc,&h4e75,&h243c,&h0000,&h0200
210 DATA &h262e,&h0002,&h0483,&h0000,&h0044,&h41ee,&h001c,&h43ee
220 DATA &h0060,&h6100,&hff76,&h206e,&h0002,&h4dee,&h001c,&hd1ce
230 DATA &h43ee,&h09e6,&h2286,&h4eae,&h0352,&h4eae,&h008e,&h4eae
240 DATA &h00e0,&h4eae,&h01d2,&h41fa,&hff54,&h200e,&h9066,&h916e
250 DATA &h0260,&h916e,&h0232,&h916e,&h02b6,&h41fa,&hfe40,&h2f48
260 DATA &h0004,&h4eae,&h01fe,&h4eae,&h025a,&h43e9,&h001c,&h41fa
270 DATA &h003c,&h3016,&h5340,&h2456,&hd5c9,&h3496,&h51c8,&hfff8
280 DATA &h4eae,&h028c,&h1645,&h496e,&h7385,&h7274,&h2067,&h618d
290 DATA &h6520,&h6489,&h736b,&h2081,&h6e64,&h2070,&h7265,&h7373
300 DATA &h2061,&h206b,&h6579,&h002a,&h2e2a,&h0000
999 REM Tu dopisz odpowiedni blok programu
```

A oto kolejne fragmenty do dopisania i uruchomienia przez RUN:

VIXEN:

```
400 DATA 6,0,1700,&h4a6e,0,6456,&h42b9,0,8584,&h42b9,0,12720
410 DATA &h42b9,0,8579,&h6010,0,8462,&h6006,&h4155,&h544f,&h5c41
420 DATA &h2e50,&h5247,&h0000,99999
430 BSAVE "VIX",INIT,512
```

Powyższe poprawki pochodzą z pisma ST Action, które również w tym numerze przedstawiamy. Nieśmiertelności mogą „nie chodzić" na niektórych wersjach gier, szczególnie na tych w perfidny sposób łamanych.

THUNDERCATS:

```
400 DATA 5,018620,&h4a79,0,17282,&h4a79,0,3636,&h4e71,0,3840
410 DATA &h4a79,4,29080,&h4a79,&h4155,&h544f,&h5c54,&h4855
420 DATA &h4e44,&h4552,&h2e50,&h5247,&h0000,99999
430 BSAVE "TH_CATS.PRG",INIT,512
```

ZX Spectrum

Action Force II:	51454,36: 51905,36: 51617,0: 51710,96
Bionic Commando:	34690,0
Black Lamp:	33606,127: 34487,127
Bubble Bobble:	43835,150
Cerius:	65520,0
Crosswize:	51617,0
Desolator:	39636,60: 45205,201
Earthlight:	50027,36
Firefly:	44997,255
Gryzor:	35477,255
Gunfighter:	65535,0
Gutz:	38915,36
Karnov:	32972,0: 37149,0
Mugsy:	43012,0: 42908,0
Motos:	42241,0
Nexor:	36212,201
Pheenix:	29375,0
Ramparts:	43059,0: 35079,201
Rastan:	40269,36
Ricochet:	37385,0
Road Blasters:	48634,36: 55214,0
Sidearms:	29411,127
Target Renegade:	63160,50
Thundercats:	31401,0
Uridium:	35845,221: 35847,2
Vindicator I:	30978,0: 33448,0: 34064,0
Vindicator II:	34139,0
Vindicator III:	35055,0: 34364,0
Yeti:	47894,0: 49077,0

Adventures — Droga Prz

Total Eclipse

Jest to wprawdzie gra mało adventure, ale za to męka przy niej potworna. Dlatego, jako uzupełnienie mapy („Bajtek") przyda się ta mała ściągawka. My ściągnęliśmy ją z „Crasha" nr 64.

1. Okrąż piramidę i wejdź przez sekretne drzwi.
2. Strzel w drzwi w Ramesses B i wejdź w nie.
3. Zabierz przedmiot z Ramesses D i wyjdź z piramidy. Okrąż ją znów i wejdź głównym wejściem.
4. Napełnij i zabierz naczynie z Horakhty A, wyjdź z Horakhty B.
5. Zabierz skarb, strzel w przełącznik i idź do Horakhty G.
6. Strzel w głowę mumii i w skrzynię, i zabierz przedmiot. Przejdź do Horakhty D.
7. Strzel w znak i w ścianę. Przejdź przez barierę, otwórz drzwi i przejdź do Illusion D.
8. Pójdź prosto do Illusion E.
9. Odwróć się i wejdź do Illusion A.
10. Pójdź w prawo do Illusion B.
11. Jeszcze raz w prawo do Illusion C.
12. Pójdź prosto do Illusion I.
13. Odwróć się i pójdź do Illusion F.
14. Wyjdź prosto do Sahara A.
15. Strzel w kość i przejdź do Illusion F.
16. Pójdź prosto do Illusion D.
17. Jeszcze raz prosto do Horakhty D.
18. Przejdź do Horakhty J.
19. Zabierz naczynie i przejdź do Horakhty I.
20. Zestrzel i zabierz przedmiot. Przejdź do Horakhty F.
21. Strzel w oko i pójdź do Horakhty B.
22. Strzel w leżący na schodach blok i przejdź do Horakhty E.
23. Zabierz naczynie i zabierz skarb ze skrzyni. Pójdź do Pharaohs F.
24. Strzel w linę z naczyniem i zabierz je. Idź do Nephthys E przez D, B, A i C.
25. Strzel w belkę, by się obróciła i przejdź na jej środek. Strzel jeszcze raz i pójdź do Nephthys F.
26. Strzel w przełącznik i udaj się do Ramesses C przez D, B i A.
27. Strzel w drzwi i przejdź do Ramesses A.
28. Przedostań się na najniższy poziom i przesuń blok.
29. Przejdź do Ramesses E i strzel w drzwi.
30. Wróć do Ramesses C, wychodząc z tyłu piramidy i wracając przez główne wejście, jak na mapie.
31. Pójdź do Ramesses A przez czwarte drzwi od lewej.
32. Przejdź przez drzwi obok i stań przed środkowymi. Wejdź po schodach i strzel w głowę mumii. Przejdź do Ramesses C.
33. Wyjdź z piramidy z tyłu i przejdź do Khepresh E.
34. Strzel w lewą ścianę i zabierz przedmiot.
35. Pójdź do Nephthys B.
36. Strzel w sztabę przy południowych drzwiach i wejdź po schodach, które się ukażą. Przejdź do Pharaohs D.
37. Pójdź do Pharaohs H i zabierz skarb. Wpadnij w dziurę i przejdź do Khepresh C.
38. Zabierz naczynie i wróć do Pharaohs H.
39. Idź do Pharaohs E, a potem do Shabaka B.
40. Kucnij i wejdź na schody, wstań, by otworzyć drzwi. Potrzebujesz pięciu naczyń. Idź do Shabaka A.
41. Podejdź jak najbliżej statuy i strzelaj w nią. Dostaniesz bonus 2 miliony.
42. Statua zniknie i pojawi się napis „Czar zdjęty". Księżyc bezpiecznie zasłoni słońce.

The Legend of Apache Gold

1. Aby zabrać mrowisko i nie dać się pokąsać, wydaj polecenia: EXAMINE ANT HILL, TAKE MANURE USING SACK, SPREAD MANURE
2. Co zrobić z butelką?
   FILL BOTTLE, CUT CACTUS, FILL BOTTLE, REPAIR DISTILLER, MAKE MOONSHINE
3. Aby wysłać znaki dymne, zrób po kolei THROW DIRT INTO FIRE, INVERT STICK, WAVE STICK

Space Quest

Aby bezpiecznie wydostać się ze statku, odnajdź przy jednym z pilotów kartę kodo-

ERTE/NIES

Amiga

Crackdown:

```
10 T=0: DIM CHEAT%(1024)
20 FOR X=0 TO 114
30 READ B$: B=VAL("&H"+B$):CHEAT%(X)=B:T=T+B
40 NEXT X
50 C=VARPTR(CHEAT%(0)): CALL C
60 REM
110 DATA 2C78,0004,7A40,E98D,7C30,7202,7006,E188
120 DATA 4EAE,FF3A,2A40,6602,4E75,70FF,4EAE,FEB6
130 DATA 4680,67F4,4680,49ED,0048,38C5,429C,38C0
140 DATA 93C9,4EAE,FEDA,28C0,288C,294C,0008,589C
150 DATA 4294,49ED,000E,1B7C,0005,0008,486D,0040
160 DATA 28DF,3886,41FA,0050,7000,2200,224D,4EAE
170 DATA FE44,4A80,66B2,224D,4BED,0100,41ED,FF24
180 DATA 337C,0002,001C,20C5,20CD,4290,3346,0012
190 DATA 4EAE,FE38,3B7C,03FF,0044,2B7C,6000,0290
200 DATA 00B0,41ED,0342,45FA,0020,701F,30DA,51C8
210 DATA FFFC,4EED,000C,7472,6163,6B64,6973,6B2E
220 DATA 6465,7669,6365,0000,41FA,001E,45F8,7F00
230 DATA 3018,6710,6A08,35BC,4A6D,0000,60F2,4272
240 DATA 0000,60EC,4EF8,0500,BC80,BC9E,D52A,050C
250 DATA BBB4,BBD2,C512,0000,0000,0000,0000,0000
260 DATA 0000,0000,0000
```

Castle Master:

```
10 T=0: DIM CHEAT%(1024)
20 FOR X=0 TO 137
30 READ B$' B=VAL("&H"+B$): CHEAT%(X)=B: T=T+B
40 NEXT X
50 IF T<>1709382 THE PRINT "ERROR":STOP
60 C=VARPTR(CHEAT%(0)):CALL C(SADD("CM"+CHR$(0)))
70 REM
110 DATA 48E7,FFFE,6100,00B6,222F,0040,243C,0000
120 DATA 03EE,4EAE,FFE2,4A80,6718,2F00,263C,0000
130 DATA 00D8,41FA,0018,7ED0,6100,00AE,221F,4EAE
140 DATA FFDC,617E,4CDF,7FFF,4E75,0000,0000,03F3
150 DATA 0000,0000,0000,0001,0000,0000,0000,0000
160 DATA 0000,002D,0000,03E9,0000,002D,48E7,8080
170 DATA 615A,7ED0,6168,7ED6,6164,487A,00A1,221F
180 DATA 4EAE,FF6A,E588,2A40,588D,6136,4CDF,0101
190 DATA 3B7C,4E75,01B2,4E95,3D7C,4EF9,0B82,41FA
200 DATA 0008,2D48,0B84,4ED6,204E,D1FC,0000,D770
210 DATA 30BC,4A79,317C,4A79,0FF6,317C,5E41,32AE
220 DATA 4ED6,224E,2C78,0004,4EEE,FE62,2C78,0004
230 DATA 43FA,003F,7000,4EAE,FDD8,2C40,4E75,4EB6
240 DATA 70F4,41FA,000C,7621,2200,2408,4EF6,7000
250 DATA 0C49,6E73,6572,7420,6761,6D65,2064,6973
260 DATA 6b20,616e,6420,6869,7420,5245,5455,524E
270 DATA 0064,6F73,2E6C,6962,7261,7279,0063,6D00
280 DATA 0000,03F2
```

Ten program należy wpisać, ewentualnie nagrać i uruchomić. Stworzy on na dysku plik CM, ładujący oryginalnego Castle Mastera.

Atari

```
Arkanoid:          CE, F4, 31, A9, 00, 8D, 2F
      zamienić na  EA, EA, EA, A9, 00, 8D, 2F
Chuckie Egg:       A9, 05, 99, 00, 52
      zamienić na  A9, FF, 99, 00, 52
Hyper Olympic:     A9, 02, 85, 27
      zamienić na  A9, 62, 85, 27
Molecule Man:      $0BCC: A9, 14 i $0DDA: 8D, 06, 06
      zamienić na  $0BCC: A9, 01 i $0DDA: AD, 06, 06
Shamus:            6B, 68, CE, 02, 02, 20, 03
      zamienić na  68, 6B, EA, EA, EA, 20, 03
Quasimodo:         A2, 5B, CE, 8D, 7E, AD, 80
      zamienić na  A2, 5B, EA, EA, EA, AD, 8D
Quest for Tires:   A9, 05, 8D, 0A, 0E
      zamienić na  A9, 80, 8D, 0A, 0E
```

z Mękę

wą i po przejściu przez główną halę użyj jej do otwarcia drzwi. Przedtem otwórz śluzę.

Jeśli chcesz szczęśliwie wystartować kupionym właśnie na pustynnej planecie statkiem, wejdź doń, poczekaj na robota, a gdy on spyta, dokąd chcesz się skierować, odpowiedz „HH".

Space Quest II:

Nie martw się, jeśli złapie cię myśliwy. Zawołaj go, wtedy rzuć w jego stronę znaleziony grzybek (spore). Gdy myśliwy upadnie, przeszukaj go i otwórz drzwi kluczem.

Znajomy stworek wskaże ci drogę do ciemnego tunelu. Aby go nieco oświetlić, włóż w usta opalizujący kamień (gem). Jeśli go nie masz, wróć do jeziorka i zanurkuj, biorąc głęboki wdech.

S.O.S

Poszukuję następujących gier na Atari 65XE z magnetofonem THE TRAIN, SUPER HUEY i ACE OF ACES. Nie wiem też jak grać w MR DO's CASTLE. W zamian za te gry i opis oddam wiele innych opisów i gier lub zapłacę. **Marcin Bohaczek, ul. Ludowa 3 m. 1, 11-300 Biskupiec, woj. olsztyńskie.**

W jaki sposób unieśmiertelnić gry ROBOCOP, FLYING SHARK, THE LAST NINJA II, GRYZOR i GAME OVER? Jak w grze TERRAMEX wziąć tabletki antyradiacyjne? W zamian dużo innych nieśmiertelności. Mam TIMEX'a 2048. **Jacek Wojda, ul. Szekspira 2 m. 26, 01-913 Warszawa.**

Pilnie szukam gier na Atari 65XE: BARBARIAN, NEW YORK CITY, THE TRAIN, SPY vs SPY I, II, III. Za wyżej wymienione oddam 10 z 125 gier. **J. Kasak, ul. Żeleńskiego 20 m. 3, 85-858 Bydgoszcz.**

Proszę o przysłanie mi opisu gry FEUD na Atari 65XE. W zamian opis do UNIVERSAL HERO. **Rafał Guzikowski, ul. Senatorska 3 m. 3, 30-106 Kraków.**

Jestem posiadaczem Atari 800XL. Mam około 280 gier. Bardzo poszukuję: ACE OF ACES, NEW YORK CITY, KING OF THE RING, JET SET WILLY, RAID OVER MOSCOW, BATTLE FOR NORMANDY, CAVE LORD, RAMBO, PLATOON, HACKER, COMMANDO, MOUSE TRAP, BIENE MAJA, KUNG-FU MASTER, POP EYE, AIR SUPPORT, SKATE CRAZY i MIKIE. **Robert Nytra, ul. Nureckova 11, 74601 Opava, CSSR.**

Posiadam Commodore 64 z magnetofonem. Proszę o nieśmiertelnośc do gry CYBERNOID, a także opis do LED STORM GO. **Rafał Rychter, ul. Sokola 8 m. 30, 59-300 Lublin.**

Poszukuję gier THE TRAIN i ROAD RACE na Atari 65XE. **Kamil Smoliński, ul. Zielińskiej 14 m. 51, 96-300 Żyrardów.**

Proszę o opisy do gier HACKER i SPACE SHUTTLE. **Bogusław Surdyka, ul. Pionierów 11, 32-005 Niepołomnice.**

Szukam następujących gier na C-16: BOULDER DASH III, SUPER COBRA, AUTOZONE, ZORRO i JET SET WILLY II. **Tomasz Pracayk, ul. 22 Stycznia 1 m. 20, 88-300 Mogilno.**

W zamian za dokładny opis gry DRACONUS oferuję gry SIR FRED, ROBBO, CRYSTAL RAIDER. **Ewa Gruza, ul. Parkowa 2 m. 7, 71-600 Szczecin.**

Poszukuję gier i programów użytkowych na Atari 1040ST. Za udzielenie mi pomocy mogę zapłacić. **Tobiasz Lebkoski, ul. Świerczewskiego 5 m. 1, 09-402 Płock.**

Posiadam komputer Commodore 64. Nie wiem jak poruszać się w grze RUN THE GAUNTLET II. Proszę także o wyjaśnienie mi zasad gry SKOOL DAZE. **Hubert Dzwonkowski, ul. Sowińskiego 7a m. 36, 00-120 Legionowo.**

Pomocy! Kto przyśle mi opisy do gier F-15 STRIKE EAGLE, SUPER ZAXXON, SPACE SHUTTLE, JOE BLADE, QUASIMODO na Atari 65XE? W zamian opisy do 44 innych gier. **Rafał Rumleż, ul. Buszczyńskich 36 m. 61, 87-100 Toruń.**

Proszę o informację, gdzie mogę kupić układ scalony ULA do ZX Spectrum +. **Mirosław Szynal, ul. Jaworzyńska 100a m. 5, 59-220 Legnica.**

Od dawna szukam gier STRIKE FORCE COBRA, SKOOL DAZE, ALIEN, WINNIE THE POOH, ROBOCOP, GAME OVER II, GREEN BERET i PAPER BOY na komputer Amstrad CPC 464. W zamian za te gry oddam wiele innych. **Adam Sobolewski, ul. Witosa 14 m. 5, 15-660 Białystok.**

Proszę o przysłanie mi nieśmiertelności do gier na Atari 65XE. Jak uruchomić grę SUPER HUEY? **Andrzej Sapikowski, ul. Grunwaldzka 5c m. 11, 72-100 Goleniów.**

MERMAID MADNES

Tego dnia syrena Adrianna była w bardzo złym humorze. Zauważyła, że codziennie ktoś zabiera z jej magazynu akwalung i odnosi go wieczorem, po kryjomu. Gdy po tygodniu stan ten trwał nadal zdecydowała, że złapie złodzieja na gorącym uczynku. Kładąc się spać nie zamknęła nawet drzwi od magazynu.

Nazajutrz rano Adrianna wstała bardzo wcześnie i schowała się w gęstych zaroślach w pobliżu magazynu. Czas dłużył jej się niemiłosiernie. Wreszcie jakaś postać, ubrana w szorty i koszulkę, przemknęła obok niej i weszła do magazynu. Po chwili wyszła stamtąd, ubrana w czarny kombinezon i akwalung.

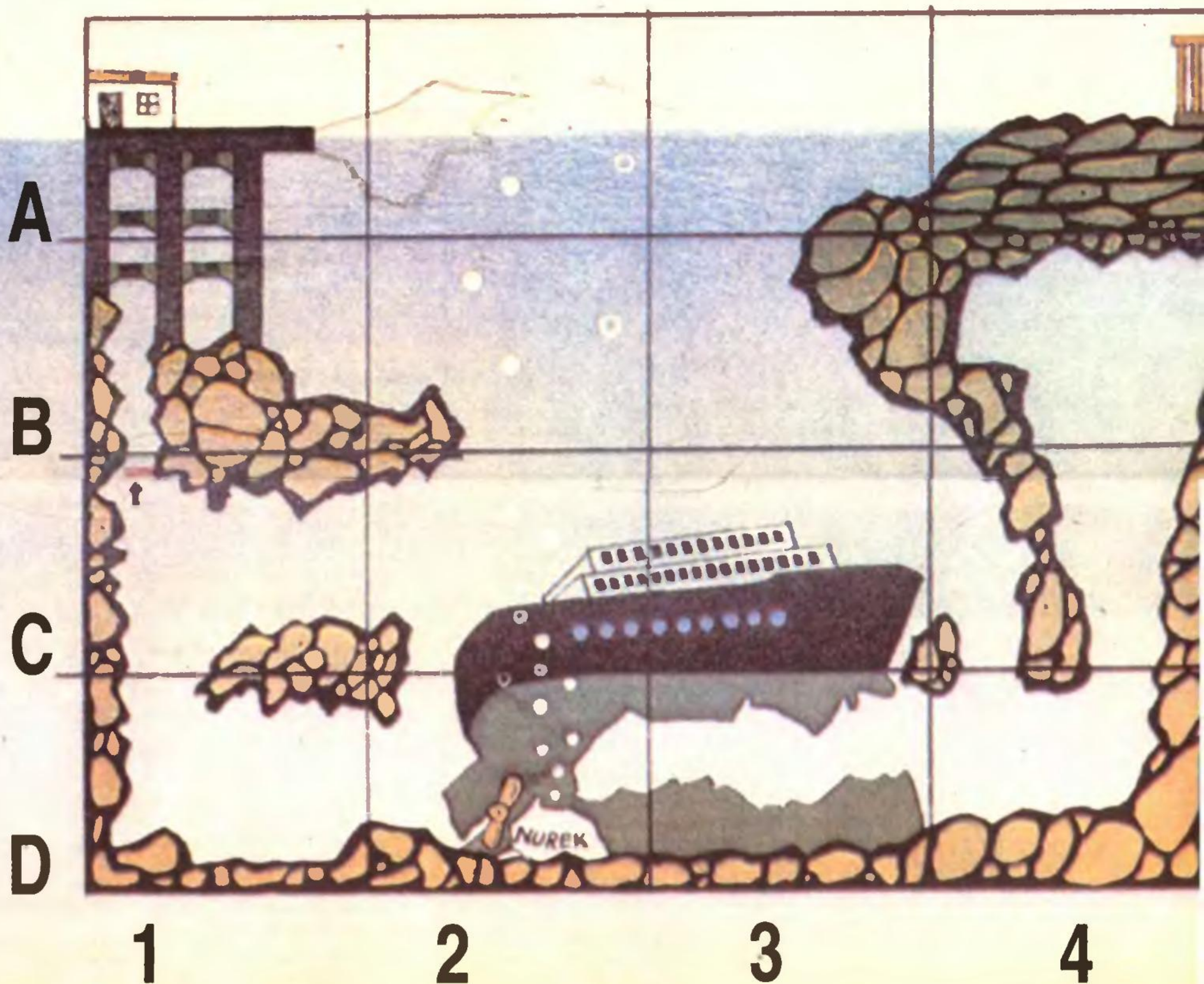
Syrena nie zastanawiała się dłużej. Z głośnym krzykiem wyskoczyła z zarośli i pobiegła za nieznajomym. Nie doceniła go jednak. Mimo że miał na sobie ciężką butlę ze sprężonym powietrzem, uciekł Adriannie, pobiegł na pomost i spadł do wody.

Syrena natychmiast skoczyła za nim, chcąc złapać go w wodzie. Nie mogła jednak dostrzec go z powierzchni, więc zanurkowała. Przepływając obok wraku statku pasażerskiego, który zatonął tu pięć lat temu, dokonała strasznego odkrycia. Nurek chcąc schować się we wraku, został przygnieciony przez żelazne sztaby. Syrena miała miękkie serce i nie oglądając się na nic postanowiła pomóc nurkowi.

Na szczęście przypomniała sobie, że górnicy zostawili w pobliżu trochę dynamitu, wiertarkę, latarkę, a także inne przydatne narzędzia. Syrena musi bardzo się spieszyć, gdyż nurkowi stale ubywa powietrza.

Co powinna robić?

1. Popłynąć do A4, zabrać ANKH2 i zanieść go do B5. Z B4 zabrać LANTERN (latarnię) i zostawić w C5.
2. Z D1 zabrać D/MITE2 (dynamit), położyć go przy zaporze w C5 i szybko uciec do B5.
3. Po detonacji wziąć ANKH2 i zanieść go do C7. Z D8 zabrać D/MITE3 i wysadzić zaporę w C1, chowając się w D1. Z B1 zabrać SALT (sól) i wrzucić ją do małży w D7.
4. Z C7 zabrać ANKH2 i wrzucić do małży. Teraz może bezkarnie zabrać perłę i wrzucić ją do małży w B5. Po chwili będzie mogła zabrać D/MITE1.
5. Wysadzić nim zaporę w D5 i podnieść wiertarkę, którą zostawić powinna w D3.
6. Zabrać koło z C3 i położyć w D3 na rybie elektrycznej.
7. Podnieść wiertarkę i popłynąć w lewo do końca. Upuszczona wiertarka otworzy nurkowi przejście.



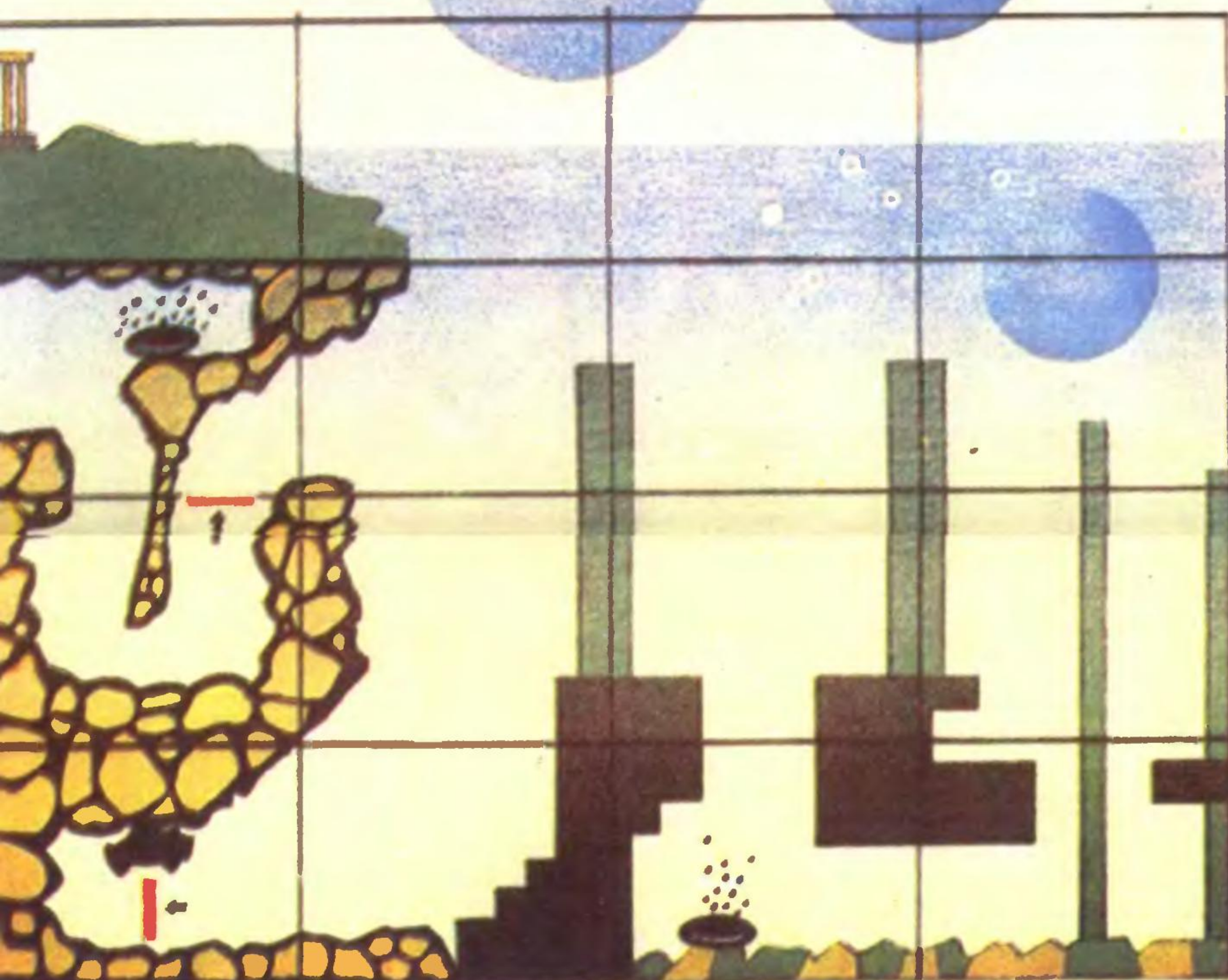
Zdjęcie: Commodore

Adrianna nie ma wiec łatwego zadania, wszystko przez własną głupote (stad nazwa gry — Mermaid Madness). Co jeszcze powinna wiedzieć?

— może niesć tylko jeden przedmiot,
— wypuszczony dynamit wybucha i nie można go znów podniesc,
— ryba elektryczna zabija od razu,
— butelki z mlekiem regeneruja siły,
— nadzieja jest matką glupich.

Luke

Autor: Richard Kay
Firma: SOFT DESIGN
Rok produkcji: 1987
Komputer: Spectrum, Commodore, Amstrad



Defender of the Crown

Wrzesień roku 1199. Albion.

Wróciłeś właśnie do kraju i przypadkowo spotkałeś swojego najlepszego przyjaciela, władcę Sherwoodu — Robina. Wieści, jakie ci przekazał, były straszne: król zamordowany, a kraj w przededniu wojny domowej.

Saksoni sprzymierzeni z Robinem szykują się do walki z bezwzględnymi Normanami, pragnącymi objąć cały kraj w swoje posiadanie. Twoje zadanie będzie polegało na wcieleniu się w postać jednego z trzech lordów i zniszczeniu wrogów Anglii. Do dyspozycji są następujący dowódcy:

— **Wilfred of Ivanhoe**, dobry taktycznie, nieźle walczy na turniejach, nie jest mu także obcy fechtunek;

— **Geoffrey Longsword**, w całej Anglii nie ma lepszego szermierza, niestety nie ma też gorszego taktyka wojskowego, dość dobry na turniejach;

— **Wolfric the Wild**, celująco dowodzi, w walce na miecze nie ustępuje nikomu, lecz turnieje to dla niego czarna magia.

Po wgraniu gry na ekranie widać mapę Anglii, podzieloną na terytoria. Na kilku z nich są już zbudowane zamki, te z flagami to normańskie, z tarczami zaś — saksońskie. Twoją twierdzę rozpoznasz po sylwetce konia, który będzie symbolizował położenie twoich wojsk.

Pieniądze, potrzebne na zakup armii, można zdobyć kilkoma sposobami. Najpewniejszym jest zajmowanie kolejnych terytoriów i ściąganie z nich podatku. Opcja **READ MAP** pozwala na sprawdzenie, ile pieniędzy można zebrać z danego terytorium, co z kolei ułatwia najbardziej korzystny wybór.

Gdy wszystkie obszary są już zajęte, zaczyna się prawdziwa walka. Co sekundę zmieniają się panowie zamków, wojsk i pieniędzy. Nie zapominaj jednak nigdy, że najważniejsza jest ta twierdza, którą miałeś na początku i strata jej zakończy grę. Wykorzystując tę zależność, nie musisz zdobywać po kolei każdego terytorium przeciwnika. Wystarczy jeden skuteczny atak na jego rodową twierdzę i wszystkie dobra przejdą w twoje posiadanie.

Opcja **CONQUEST** służy do dowodzenia armią. Przy użyciu opcji **MOVE ARMY** i wskazaniem terytorium przemieszczasz swoje wojska. Natomiast **TRANSFER** umożliwia albo wcielanie ludzi do armii, albo odwrotnie — do garnizonu. **BUY ARMY** — to kupowanie. Zwykły żołnierz kosztuje 1 złotą sztukę złota, rycerz na koniu 8, katapulta 15, a jeśli masz za dużo pieniędzy, możesz zbudować w dowolnym miejscu zamek, który kosztuje wprawdzie 20 sztuk złota, ale w cenę wliczona jest jego obstawa licząca dziesięciu żołnierzy.

Zdjęcia: Commodore

Zdobywanie wrogiego zamku odbywa się w dwóch etapach. Najpierw trzeba kupić katapultę, zebrać odpowiednią liczbę żołnierzy i udać się do celu (trzy razy możesz poprosić Robina o wsparcie). Teraz za pomocą katapulty niszczysz mur, by twe wojska mogły dostać się do twierdzy. Tam następuje krwawa walka z obrońcami i przy odpowiedniej przewadze kończy się ona zwykle sukcesem atakującego.

Często znajdziesz się w sytuacji, gdy jeden z lordów jest w posiadaniu większości terytoriów i walka z nim nie ma najmniejszego sensu. Pomocna może wtedy być opcja **GO RAIDING**, dzięki której przeprowadzasz atak na zamek nieprzyjaciela, nie angażując swoich głównych sił. Napad odbywa się nocą i jeśli jesteś dobrym szermierzem, bez trudu pokonasz strażników. A potem biegiem do sypialni lorda, gdzie znajdziesz tyle złota, że pozwoli ci ono na kontynuowanie bitwy o praworządną Anglię.

TOURNAMENT, czyli turniej, może być wywołany przez ciebie, a także każdego innego rycerza. Walka toczy się o ziemię lub o sławę, a zachodzi zawsze na koniach przy użyciu kopii i tarcz. Aby zrzucić nieprzyjaciela z konia, ustaw kopię tak, by celowała w jego głowę lub tarczę i w odpowiednim momencie wciśnij FIRE. Usłyszysz trzask kopii i brawa widowni. Wygrałeś!

Tylko od twojej zręczności i pomysłowości zależy to, czy wykonasz zamiary Robina. Dobremu graczowi nie przeszkodzą nawet takie niespodziewane wydarzenia, jak kradzieże złota, katapult czy tajemne knowania wśród wojsk. A dla bohaterskich rycerzy pozostają jeszcze piękne księżniczki, które po uratowaniu z rąk bezwzględnych najeźdźców, potrafią nawet na ekranie komputera udowodnić swoją miłość. Życzę połamania miecza!

Sardines

Firma: Cinemaware
Rok produkcji: 1987
Komputer: Spectrum, Commodore, Atarii ST, Amiga, IBM PC

SPY vs SPY III
Arctic Antics

„Samolot X-0 przelatujący nad Antarktydą zrzucił trzy zasobniki zawierające niezwykle trujące substancje. Dlaczego doszło do tego wypadku — nie wiadomo. Nie ulega jednak wątpliwości, że jeśli szpiedzy nie uwiną się dostatecznie szybko, to cała Antarktyda zostanie skażona na wieki. Pojemniki, w których znajdują się owe substancje, nie wytrzymają długo na pięćdziesięciostopniowym mrozie. Jedynym ratunkiem jest wysłanie pojemników w kosmos, przygotowaną już do tego celu rakietą. Szpiegom życzymy powodzenia w tej niezwykle trudnej misji..."

Kiedy pierwszy raz zasiadłeś przy komputerze i nieopatrznie wgrałeś Spy vs Spy, nie wiedziałeś czym się to skończy. Nie jest to jednak twoja wina. Niewielu ludzi mogło przewidzieć, że autorzy wykażą tyle cierpliwości i uraczą nas trzema częściami tej gry (na razie!).

Ty nie masz już jednak wyjścia. Zaraziłeś się groźną chorobą i jedynym lekarstwem jest granie i tylko granie. A więc dzisiaj — „arktyczne igraszki"; w roli głównej: czarny szpieg z Afryki i biały z Antarktydy.

Jak się zapewne domyślasz, tym razem więcej szans będzie miał ten drugi. Przyzwyczajony do najgorszych warunków, jest w stanie wytrzymać nawet godzinną walkę na śnieżki. A czarny? No cóż. Marznie, biedak.

Tym, którzy nie są na fali — przypomnę. Po pojedynku w ambasadzie szpiedzy przylecieli samolotem na wyspę. Tam stoczyli kolejną bezwzględną walkę, znaną pod nazwą „The Island Caper". Dystans dzielący ich od trzeciej części pokonali łodzią podwodną. I oto są, a przed nimi kolejne ważne zadanie.

Producent zadbał o to, żeby gra nie znudziła ci się za szybko. Musi mieć przecież czas na napisanie czwartej części. Dał ci więc możliwość wyboru wielkości wyspy, co wpływa z kolei na długość czasu gry. Rozrzucił też wszędzie wiele przedmiotów, dzięki którym nie będziesz bezbronny. Piłą zrobisz przerębel, do którego wpadnie przeciwnik. Woda wylana na lód będzie śmiertelną ślizgawką dla każdego, kto odważy się na nią wejść (chyba że założy łyżwy). Nie zapominaj jednak nigdy o starym przysłowiu: „Kto pod kim dołki kopie, ten sam w nie wpada".

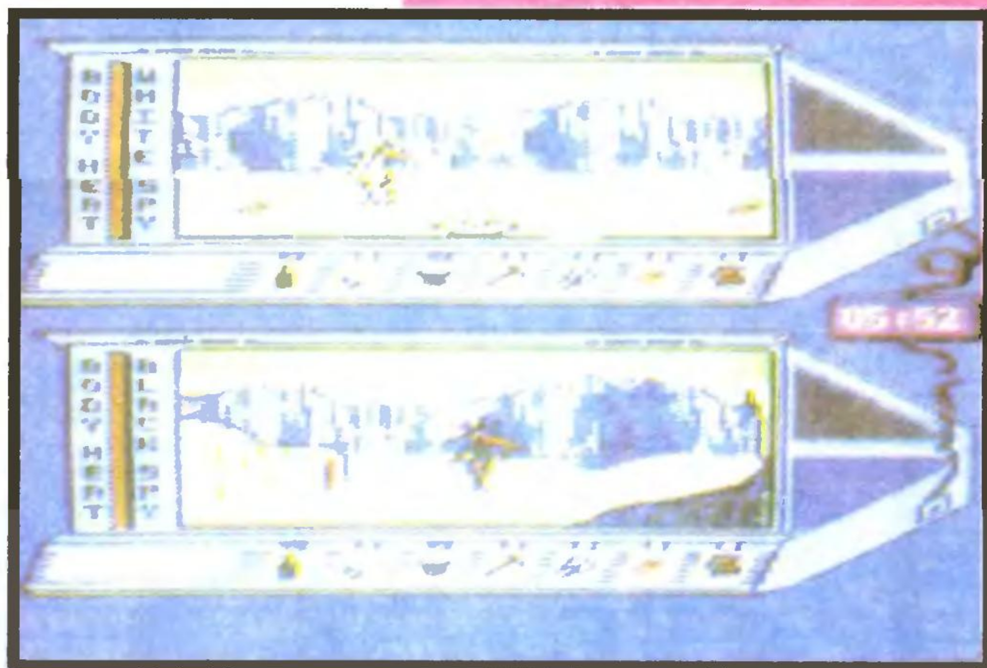
A czas mija i spada temperatura ciała. Ogrzać się można tylko w igloo, o ile nieprzyjaciel nie zacznie cię wcześniej obrzucać śnieżkami. Kilka celnych trafień i już po tobie.

W sumie — dużo niespodzianek. Mróz, śnieg i wszędzie biało. Do przeszukania kilometry ścieżek, a nigdy nie wiadomo, gdzie znajdują się poszczególne pojemniki. Poza tym nieprzyjaciel i jego wymyślne pułapki tworzą dosyć trudną do strawienia mieszankę, która może się nawet okazać wybuchowa. Nie zapominaj jednak, że czwarta część Spy vs Spy, o której krążą pogłoski, że „już jest", będzie na pewno trudniejsza i bardziej skomplikowana.

Master + Luke

Firma: Activision
Rok produkcji: 1988
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari, Amstrad

Zdjęcie: Atari XL



Czarny i Biały. Dobry i Zły. Już trzeci raz walczą, jak pies z kotem.

— AGENT — USA

Dzwonek telefonu w brutalny sposób wyrwał go ze snu. Spojrzał na zegarek: dochodziła trzecia w nocy. *„Słucham!"* — warknął podnosząc słuchawkę i momentalnie zamarł z wrażenia, kiedy do jego świadomości dotarł sens usłyszanych słów. Zimna strużka potu spłynęła mu po czole. *„Tak jest, panie prezydencie, natychmiast!"* — powiedział, i w trzy minuty później już siedział w samochodzie.

Gabinet w Departamencie Stanu był wypełniony dymem papierosowym. Ze swojego fotela agent patrzył poprzez niebieskie opary na zmęczoną twarz siedzącego vis à vis prezydenta, jednocześnie kątem oka obserwując szefa, który krążył po pokoju. Jego głos był cichy i miał nieprzyjemne brzmienie, lecz agentowi nigdy jeszcze nie zdarzyło się słuchać go równie uważnie.

— ... Nie wiemy, kto to zrobił, i prawdopodobnie nie będziemy w stanie tego ustalić. Jest to nie znane nam dotąd zagrożenie, całkowicie nowy rodzaj broni — FUZZBOMB: bomba bakteriologiczna, którą umieszczono w jednym z wielkich miast USA. Ludzie, którzy mieli z nią kontakt, zostają zarażeni i przeobrażają się w potworki, które tracą kontrolę nad swoimi poczynaniami. Krążą po całych Stanach Zjednoczonych i zarażają innych. Tempo roprzestrzeniania się zarazy...

Urwał, spojrzał na prezydenta, który kiwnął potakująco głową.

— ... Tempo rozprzestrzeniania się zarazy jest zastraszające. Twoim zadaniem jest odnalezienie bomby i unieszkodliwienie jej, zanim nasz kraj spotka totalna zagłada.

— Wszystkie drogi zostały zablokowane przez kordony sanitarne, musisz więc korzystać z pociągów. Z uwagi na twoją misję podróżujesz za darmo, lecz niezbędny jest ci bilet. Na każdej stacji znajduje się automatyczna kasa biletowa, oznaczona TICKETS. Po zapoznaniu się z rozkładem jazdy wybierasz miasto docelowe i wypisujesz je wraz ze skrótem nazwy stanu na klawiaturze. Po naciśnięciu RETURN otrzymujesz bilet.

— Na stacji możesz również napotkać budynek informacji — INFO. Znajduje się tam terminal podłączony do głównego komputera Pentagonu. Za jego pośrednictwem uzyskasz informacje o rozwoju sytuacji, miejscu zlokalizowania bomby bakteriologicznej i kierunkach rozprzestrzeniania się zarazy.

Agent sięgnął po papierosa.

— Kiedy dotrę już do bomby, w jaki sposób mogę ją unieszkodliwić?

Szef otworzył szufladę biurka i wyjął z niej niewielkie, płaskie pudełko.

— Oto najnowsze osiągnięcie naszych naukowców, jedyna skuteczna broń, jaką mamy — kryształki bakteriobójcze. Zarażony człowiek wraca do normalnej postaci i odzyskuje kontrolę nad sobą po zetknięciu się z takim kryształkiem — wystarczy, by znalazł się on na jego drodze.

Normalni ludzie również mogą mieć z nimi kontakt — każdy jest w stanie zebrać dziesięć kryształków, których użyje potem do walki z zarazą. Dlatego ważne jest, abyś na każdej stacji rozrzucił przed odjazdem trochę kryształków. Jeżeli zostaniesz zarażony, możesz liczyć na pomoc tych, którzy je znaleźli.

I wreszcie sprawa najważniejsza. W tym pudełku otrzymujesz dziesięć kryształków. Aby zniszczyć bombę, potrzebujesz stu. Musisz więc wiedzieć, że kryształki rozmnażają się w pewien specyficzny sposób. Kiedy rozrzucisz kilka, po chwili zaczynają się dzielić i wtedy możesz je zbierać. Tą drogą osiągniesz żądaną ilość. Pamiętaj jednak, że każde zetknięcie się z potworkiem kosztuje cię połowę posiadanych kryształków. Uważaj więc.

Cóż, to już wszystko, co może być ci przydatne w akcji.

Agent wstał, zważył w ręku pudełko z kryształkami, schował je do kieszeni i wyszedł. Wiedział już, co ma robić.

Myślę, czytelniku, że po przeczytaniu tego opisu ty również wiesz, co robić. Pamiętaj, liczymy na ciebie. W twoich rękach spoczywają losy nie tylko Stanów Zjednoczonych, ale i całego świata!

Master

Powodzenia, **AGENCIE USA!**
Komputer: Atari XL/XE

PITFALL II

Zdjęcie: Atari XL

Już od dawna krążyły wieści o ogromnej jaskini ukrytej w tajemniczym lesie. Wybudowana została przez pewnego poszukiwacza złota o prostym imieniu Joachim, który miał w życiu, jak na głupca przystało, mnóstwo szczęścia i stał się dzięki niemu milionerem.

Mówiono też, że Joachim tuż przed śmiercią ukrył cały swój majątek. Zrobił to właśnie w owej tajemnej jaskini, gdzie obok sztab złota złożył też kilka przedmiotów magicznych. Mimo, że wejście do labiryntu było już dawno odkryte, to żaden śmiałek nie kwapił się do wyprawy w głąb ziemi. Wszyscy doskonale zdawali sobie sprawę z niebezpieczeństw czyhających w podziemiach, z którymi woleli się nie zetknąć.

Jak to jednak zwykle bywa, znalazło się kilku śmiałków, którzy postanowili spenetrować labirynt. Łączył ich wspólny cel — przemożna chęć wzbogacenia się. Jako, że byli to bardzo doświadczeni i nieustraszeni poszukiwacze przygód, to długo przygotowywali się do tej eskapady. Wiedząc, że życie człowieka jest dość kruche, nie chcieli zlekceważyć żadnego szczegółu.

Gdy dotarli do wejścia do jaskini, nastąpiło tragiczne w skutkach wydarzenie. Otóż dwóch poszukiwaczy, chcąc mieć dla siebie całe złoto, postanowiło pozbyć się wspólnika. Ponieważ byli dotąd najlepszymi kolegami, postanowili go nie zabijać, lecz tylko uśpić. Tak też zrobili i gdy towarzysz legnął na trawie i zasnął snem sprawiedliwym, wyruszyli w głąb labiryntu.

Śpiącego Harrego Pitfalla nie bali się ani trochę. Domyślali się, że rozbudzony nie odważy się samodzielnie wyruszyć w pogoń. Nie przewidzieli jednak jednego...

Jak się pewnie, graczu, domyślasz, to ty jesteś sławetnym Harrym Pitfallem. Wietrząc zdradę swych towarzyszy nie zdradziłeś im, że posiadasz mapę labiryntu, bez której niemożliwe jest odnalezienie skarbu. Wiesz także, iż twoi „przyjaciele" bardzo szybko wpadną w zastawione pułapki i bez twojej pomocy nie przeżyją nawet stu dni. Tak więc znowu masz szansę wykazać się i uratować życie kilku biednych ludzi.

W jaskiniach czeka Cię niezwykle trudne zadanie. Wyzwolić przyjaciół możesz jedynie za pomocą magicznych przedmiotów, spoczywających w labiryncie. Poniższa mapa ułatwi Ci poruszanie się, lecz nie zlikwiduje bardzo groźnych stworów, czatujących na twoje błędy.

Już w pierwszym etapie znajdziesz „kolegów"; jeden wygląda jak harcerzyk, drugi jest czerwony i trochę trzęsie portkami. Ale to dopiero początek. Weź lampę i idź dalej.

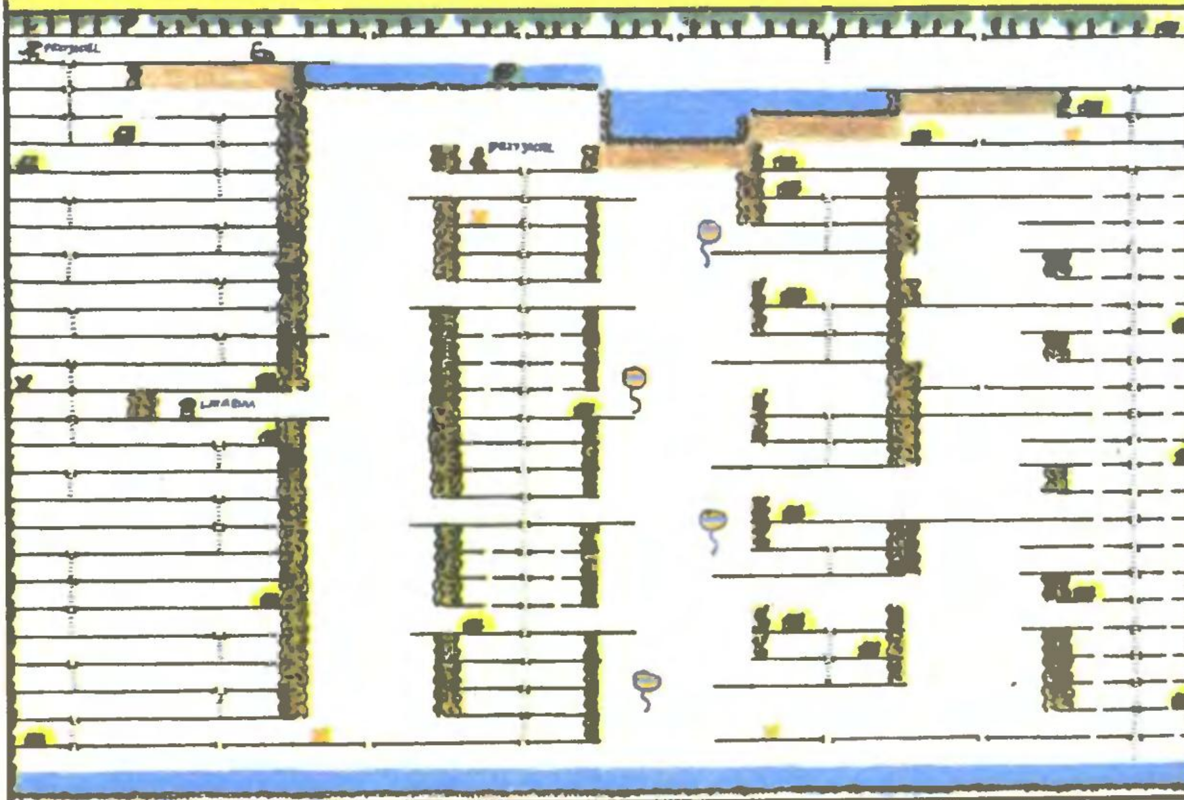
Teraz, oprócz żab, nietoperzy, sępów i skorpionów, będziesz miał do czynienia ze zwariowanymi nietoperzami i gigantycznymi mrówami. Kąpiele w wodzie mogą się wprawdzie wydawać przyjemne i odświeżające, ale tylko do czasu spotkania czarnej, wygłodzonej piranii.

W tym etapie będziesz miał więcej roboty niż w poprzednim. Należy odnaleźć czarodziejską trąbkę, skrzynkę, złoto, linę oraz zaklinacza węży, który potrafi wyzwolić odpowiednie czary. Kiedy już to wszystko zrobisz, skieruj się w miejsce na mapie z napisem KONIEC GRY i ciesz się swym dobrym sercem oraz wypchanym workiem.

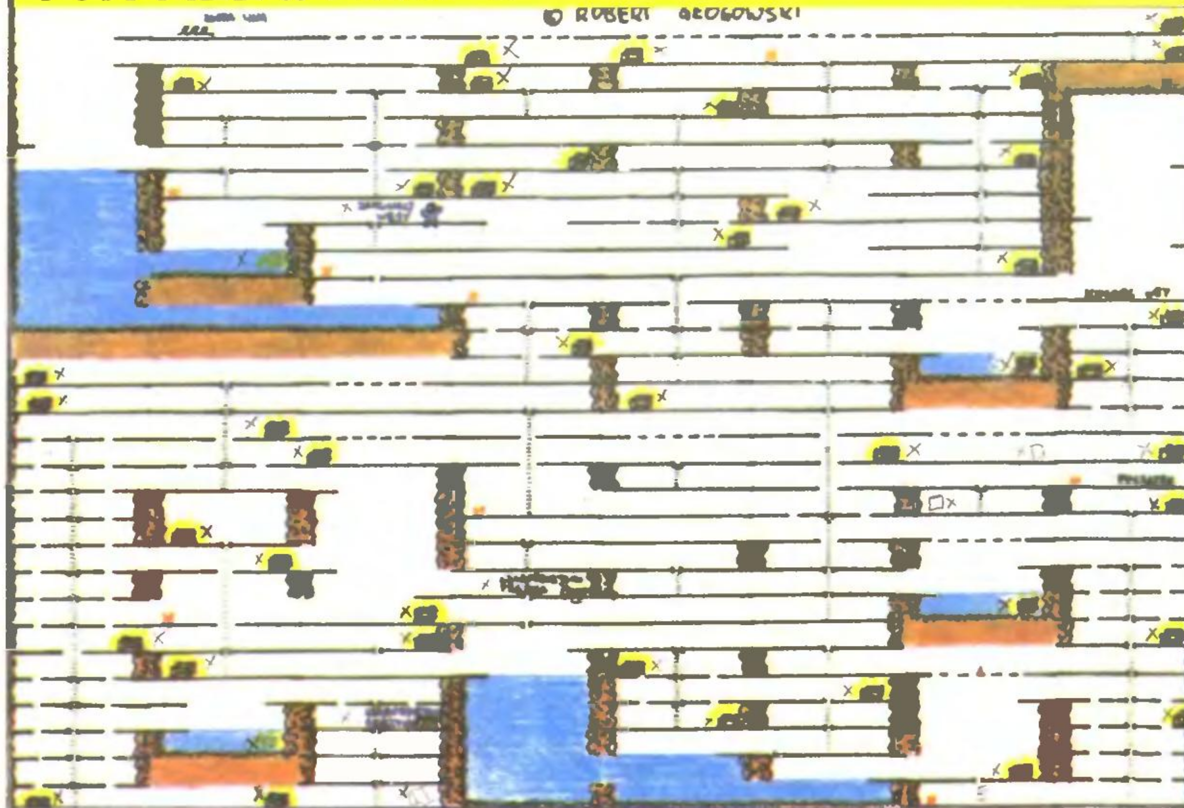
Robert Głogowski

Komputer: Commodore, Atari

PITFALL II ETAP 1



PITFALL II ETAP 2



Mapę i opis nadesłał Robert Głogowski

Legenda:

— złoto
— krzyżyk
— drabinka
— balon
— myszka

1 ETAP

— przyjaciele
— latarnia

2 ETAP

— złota lina
— zaklinacz węży
— czarodziejska skrzynka
— czarodziejska trąbka

Howard, Schwarze-hegger, Maria Whittaker. Powiew minionej epoki.

BARBARIAN

Nieliczne drzewa porastają okolicę. Poza nimi nie ma nic, oprócz totalnej pustki. W oddali rysuje się postać człowieka...

Osiłka widać coraz lepiej. Potężnie rozbudowane mięśnie poruszają się po każdym stąpnięciu. Krucze włosy i niebieskie oczy nadają jego twarzy dziki wyraz. Jakby tego było mało, u boku ma przypasany olbrzymi, dwuręczny miecz, który z pewnością przeżył już wiele i niejednego pozbawił tchu.

Nie ma już wątpliwości — to Conan, zwany także Barbarzyńcą. Wymyślił go i przelał na papier jego przygody znany amerykański pisarz Robert Howard. Conan od początków swojego istnienia wzbudzał ogromne zainteresowanie, przejawiające się do dzisiaj w formie książek, gier i filmów.

Kolebką Conana jest jednak powieść. Robert Howard nie przypuszczał zapewne jak popularna stanie się postać walecznego rycerza, brutalnego i sprawiedliwego zarazem. Conan doskonale włada mieczem, ale za to panicznie boi się czarnej magii. Często powtarza, że miecz jest bezwartościowy w konfrontacji z magią. Dziwny ten człowiek nie ustępuje pola najdzielniejszym wojom, nieznanym potworom, dzikim gadom. Walczy o złoto, sławę, władzę i kobiety. Barbarzyńca nie ufa nikomu i nigdy nie zabija bez powodu.

To, co wynosi Conana ponad wszystkich innych, to jego filozofia. Całe życie spędza on w podróży, bitwach i ramionach kobiet. Każda minuta przeżyta z Conanem to nieustanna przygoda, osadzona w innym świecie, w bardzo zamierzchłych czasach. Pomysłowość Howarda stworzyła przed Barbarzyńcą najróżniejsze przeszkody, które mają jednak zawsze wspólną cechę: najpierw wydają się nie do przebycia, a w końcu ich pokonanie okazuje się dziecinną igraszką.

Popularność książek Howarda skłoniła wielu innych pisarzy do naśladowania, a nawet podrabiania jego twórczości. Dlatego wiele jest najróżniejszych Conanów — nie — Conanów. Badania prowadzone przez naukowców mają za zadanie wyselekcjonować wszystkie opowiadania niewątpliwego autorstwa Howarda. Jak na razie, odkryto ich około dwudziestu.

Jak to często bywa, autorzy gier komputerowych nie lubią się nadmiernie wysilać. Dlatego też zaczerpnęli z książek Howarda pomysł na wojownika — i to właściwie wszystko. Reszta jest ich wymysłem, który do pięt nawet nie sięga pierwowzorom.

Gier o Barbarzyncy z Cymmerii jest wiele. Najbardziej popularna — Barbarian — to walka dwóch niby — Conanów, przy użyciu mieczy, nóg i rąk. Inna, znacznie nowsza, zaliczana jest już nawet do gier przygodowych. Dotyczy Conana-mściciela, podążającego przez ponury labirynt, unikającego pułapek i walczącego o przetrwanie. Nawiasem mówiąc, mapa do tej gry była umieszczona w ostatnim „Bajtku" — „Tylko o grach".

Trzecia spośród najbardziej rozpowszechnionych i jednocześnie najnowszych znana jest pod tytułem Barbarian II. Są to dalsze przygody Conana, tym razem w lochach zamku złego czarnoksiężnika Draxa. Jak zwykle wiele niespodzianek, przeciwników i lejącej się krwi.

Na zakończenie kilka słów o filmie. O jego wartości krążą bardzo różne zdania, według mnie jest on niezły. Schwarzenegger, który nie wyróżnia się specjalnym kunsztem aktorskim, wykonał tym razem kawał dobrej roboty. A to, że jest ona tak naprawdę nikomu niepotrzebna, to już inna sprawa.

Ostateczne nie można zaprzeczyć, że podstawą poznania Conana są książki. Film można traktować tylko jako coś uzupełniającego, nie wspominając nawet o grach, które mogą jedynie zniechęcić i zanudzić na śmierć.

Sardines

DAN DARE

Zdjęcie: Commodore

Śmiały oficer gwiezdny Dan znany jest dzieciom (jeszcze nie naszym) z wielu komiksów. Jego niezliczone przygody, potyczki i misje zapierają dech w piersiach młodym miłośnikom obrazkowego świata.

Korzystając z popularności komiksu firma Gang of Five wydała na początku 1987 roku grę Dan Dare, mówiącą o jednej z misji komandosa.

Tym razem Dan miał zniszczyć planetę Mekona — złośliwego małego stworka, który umyślił szantażować Ziemian zagładą. Dan i jego przyjaciel Digby zostali wysłani niewielką rakietką na wrogą planetę. Digby pozostał przy sterach, Dan zaś musi odnaleźć centrum dowodzenia i włączyć system samozniszczenia, po czym uciec.

Cztery sektory planety do przebycia to wcale niemała przestrzeń, zainteresowanych kieruję do „Bajtka" 7/87. W każdym sektorze trzeba znaleźć klucz i użyć go w centrum, co otworzy drogę dalej. Brygady Treenów — żołnierzy-mutantów — oraz umieszczone na podłodze i ścianach działka chronią planetę.

Na szczęście Dan uzbrojony jest w pistolet, którym powstrzymuje ataki. Amunicja jest problemem, czasem można znaleźć zasobnik.

A wszystko w wyznaczonym czasie. Jeśli Dan zdąży dobiec do czekającego statku, ucieczka udaje się i planeta Mekona rozsypuje się w drzazgi.

Mekon również ucieka, o czym nie wie nikt. Ujawnia się to jednak po pewnym czasie; zły stworek montuje po prostu kolejną machinę zagłady i przygotowuje się do zniszczenia Ziemi. Dan znów podejmuje misję, by go powstrzymać. Teraz to już gra Dan Dare II, tej samej firmy, wydana dwa lata później.

Tu Dan porusza się już latając, labirynt jest większy i bardziej skomplikowany. Można poza tym wybrać, czy jest się Danem, czy też... Mekonem. Zadanie to samo — złapać drugiego w sidła.

Trzecia część przygód Dana, całkiem „świeża", ma walory bardziej zręcznościowe. Jak tylko zagramy, opiszemy swe osiągnięcia. Gra prezentuje się obiecująco.

Wszystkie trzy części charakteryzują się doskonałą grafiką. Z każdego typu komputera, na jaki istnieje implementacja, wyciągnięto wszystko, co możliwe. Szybka animacja i pełna gama kolorów oraz ogromny, różnorodny, ruchomy labirynt. Oprócz tego każda gra wciąga niegłupią akcją i pomysłem.

Czy przyjdzie część czwarta? Mało jest, prawdę mówiąc, gier z cyferką IV. Ale dziesiątki pomysłów utrwalonych przez rysowników na kartkach komiksów być może zaowocują jeszcze jedną grą. Firmie Gang of Five udało się, nie powielając pomysłów i nie wpędzając gry w stereotyp, realizować kolejne części. Rzadka to umiejętność i sądzę, że zostanie jeszcze wykorzystana.

Gen

Firma: Gang of Five
Rok produkcji: 1987/88/90
Komputer: Spectrum, Commodore, Amstrad

TEST DRIVE™

Waldek wyszedł z domu, zamykając za sobą drzwi. Klucze schował do przepastnych kieszeni kurtki, podobnie uczynił z bułkami na drogę. Przed sobą miał kilka godzin jazdy.

Wszedł do garażu. Stało tam jego odwieczne marzenie, symbol uczciwej pracy i giętkich pleców wobec zwierzchników — najnowszy model Syrenki (i zresztą jedyny). To była ta rzecz, którą kochał najbardziej. W porównaniu z ciągle narzekającą żoną i pomarszczoną teściową syrenka była dla niego aniołem i bogiem w jednej osobie.

Wspaniała połyskująca blacharka zdawała się wabić i wręcz zmuszać do dotknięcia. Nieskazitelnie czyste szyby, owoc zmagań z brudem, raziły oczy swą przejrzystością. Stalowy kadłub, wielki i ciężki niczym odwłok muchy, miał być gwarancją bezpieczeństwa. Na szosach obowiązywała bowiem naturalna selekcja — albo ty przebijesz jego, albo on kupi ci trumnę.

Waldek delikatnie włożył kluczyki do zamka. Nie zdziwił się wcale oporem, jaki przy tym poczuł, wiedział bowiem, że nie obejdzie się bez mocnego kopnięcia. Przyłożył się mocno, syrenka aż podskoczyła. Zaraz potem z całej siły poderwał klamkę do góry i... sezam został otwarty. Kierowca wskoczył lekko jak motylek do środka, zanurzając się w bezmiernej miękkości fotela. Z wdziękiem musnął koniuszkami palców obitą skórą kierownicę. Nogi ułożył delikatnie na pedałach. Przed oczami miał dwa liczniki: prędkościomierz i obrotomierz. Jednak nawet i one stanowiły dla niego nie lada problem, ponieważ nigdy nie mógł odróżnić, który co określa. W marzeniach swoich często bowiem widywał syrenkę mknącą z prędkością 5000 km/h. Dopiero rankiem, gdy udawał się do garażu, spostrzegał, że pomylił liczniki. Musiał więc za każdym razem od nowa przyjmować do wiadomości informację, widniejącą na pierwszej stronie instrukcji — „prędkość maksymalna 70 km/h".

Z wyczuciem włożył kluczyk do stacyjki. Nie przejął się wcale zgrzytem, jaki usłyszał — to była bowiem codzienność. Przekręcił. Silnik powoli, acz równomiernie, zaczął się rozgrzewać. Po chwili zaskoczył. Waldek poczuł pod sobą te kilkanaście koni mechanicznych, nieskończoną moc syrenki, jaką nadali jej inżynierowie. Teraz wiedział, że nie ma przed nim przeszkód, jakich by nie zdołał pokonać, nie ma samochodów, których by nie mógł prześcignąć. Z uczuciem ekstazy wcisnął pedał gazu i syrenka wyjąc doskonale wyregulowanym silnikiem pomknęła krętą, górską szosą.

Waldek mocno trzymał kierownicę i bardzo uważnie obserwował drogę. Zakręty nie były łatwe do pokonania i musiał używać całego swojego doświadczenia, żeby wyjść z nich bez szwanku. Nie przejmował się zresztą tak bardzo sobą, dbał bowiem głównie o to, by nie odrapać swego cudownego pojazdu.

Nagle wjechał w niezwykle gęstą mgłę. Zwolnił i zatrzymał się. Delikatnie otworzył drzwi, które z hukiem upadły na asfalt. Powietrze zdawało się wirować i wydawać dziwny przenikliwy dźwięk. Góry mieniły się barwami, sprawiając wrażenie pomalowanych przez jakiegoś szalonego malarza. Waldek podszedł do maski samochodu i zobaczył napis „Warszawa". Zemdlał i osunął się na ziemię, przekręcając się na lewą stronę.

Waldek nie wiedział, bo i skąd, że trafił na obszar żywego asfaltu. Miejsce to charakteryzowało się niezwykłymi właściwościami fizycznymi. Każdy samochód przemieniał się w inny, nawet o niebo od niego lepszy, a najgorszy nawet kierowca stawał się doskonałym rajdowcem.

Niewielu jednak osobom udało się to przeżyć. Warunki potrzebne do osiągnięcia tego są bowiem bardzo ostre. Trzeba mieć odpowiedni komputer, dyskietkę, a na niej grę „Test Drive". Naturalna selekcja finansowa wyłoniła już szczęśliwców, skomputeryzowanych i oprogramowanych, co pozwala im na pobawienie się w kierowców. Innym pozostają marzenia lub też stara zdezelowana syrenka.

„Test Drive" to cztery najnowsze i najlepsze samochody oraz wspaniała górska trasa. Każdy z doskonałych samochodów pozwala na rozwijanie prędkości do 200 mil/h. Przy takich szybkościach czas twojej reakcji musi być bardzo krótki, bo bez odpowiedniego refleksu nie masz żadnych szans. Nie licz także na spotykanych po drodze kierowców — to najgorsi ze złych, a ich karty wypadków nie mają końca.

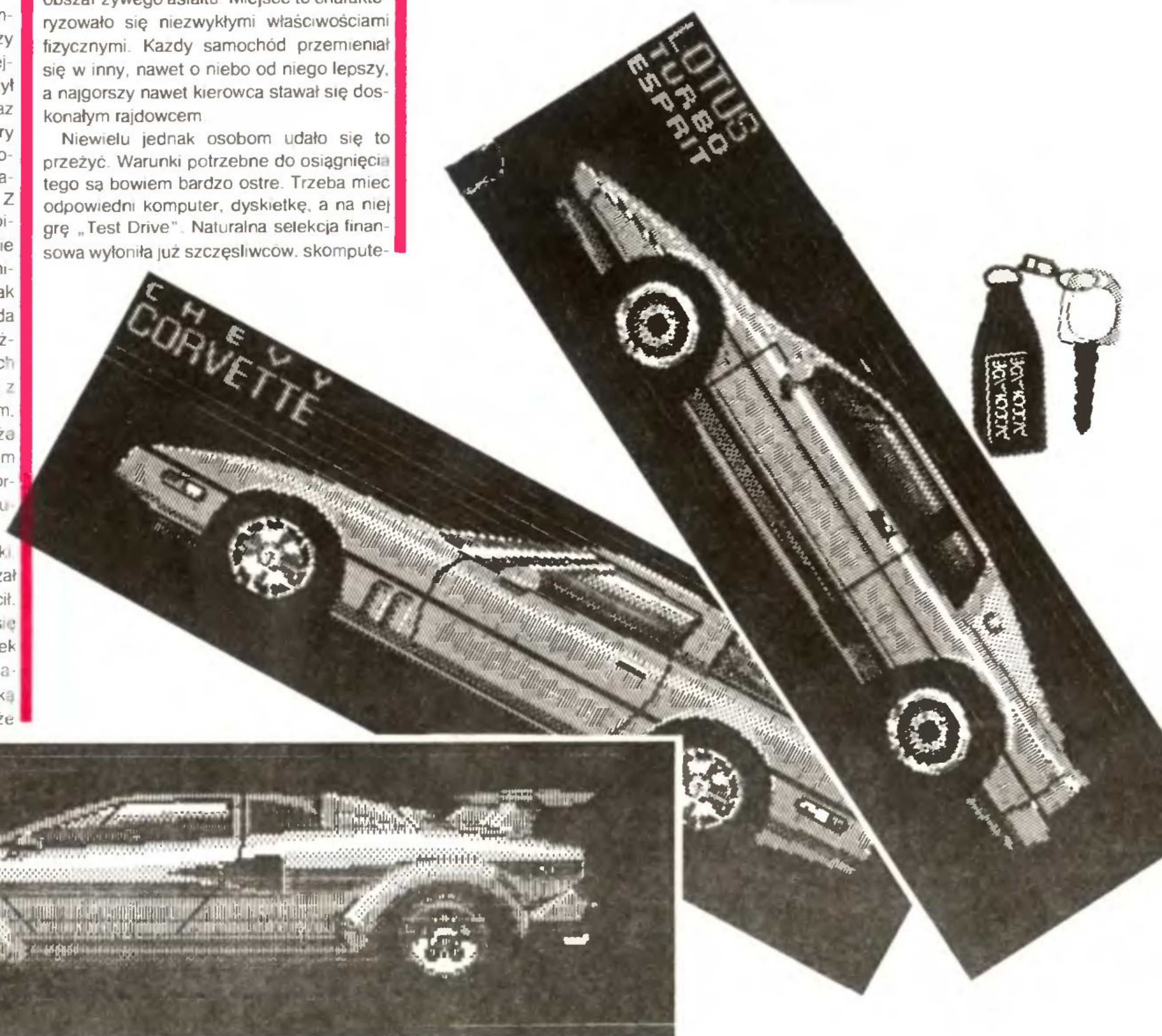
Podczas jazdy uważać musisz na samochody policyjne. Gdy jedziesz wolno, nie zagrażają ci. Jednak od chwili, kiedy przekroczysz przepisy — strzeż się. Tylko noga na pedale gazu może cię uratować. Czasem jednak i policja się przydaje — po zatrzymaniu i wypisaniu mandatu odholowuje cię do końca etapu. Przy odrobinie szczęścia można tak przebyć nawet wszystkie siedem, nie przynosi to jednak zadowolenia, o które w takich grach głównie przecież chodzi.

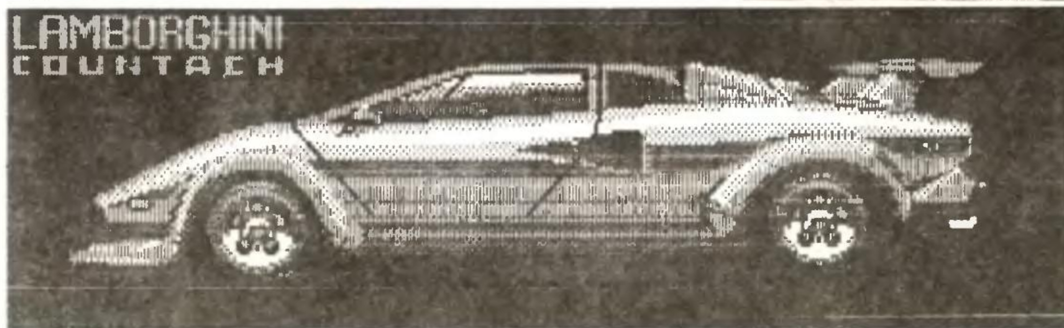
Grafika jest na najwyższym poziomie, szczególnie na takich komputerach, jak IBM czy Commodore. Góry przesuwają się bardzo płynnie, stwarzając wrażenie komputerowej animacji. Deska rozdzielcza została oddana dość wiernie i specyficznie dla każdego samochodu, a obraz zbliżającego się wozu odbity w lusterku jest wyjątkowo rzeczywisty. Nawet mandat, przyklejany przez władze porządkowe na szybie, nosi znamiona autentycznego dokumentu.

Nie denerwuj się, że z początku będziesz widział co chwilę rozbitą przednią szybę w swoim wozie. Wraz z treningiem, przyjdą i umiejętności, tak że niebezpieczne sytuacje, kiedy dwoma kołami wisisz nad przepaścią czy kiedy ocierasz się o drugi samochód, to dla Ciebie drobiazg. I tylko czasem zdziwisz się, czemu kierowca w samochodzie, na który właśnie wpadłeś, jest taki zdegustowany. Mama zawsze przecież powtarzała, że gra na komputerze to tylko zabawa!

Luke

Komputer: Spectrum
Commodore
AMIGA, Atari ST,
IBM PC





TIPS & TRICKS

Scan by Vangis 2007 for RetroReaders

3D GRAND PRIX

Na końcowym menu najpierw **SYMBOL SHIFT** + **P** i **Z**, a następnie **CAPSHIFT** + **5.** Nagroda to pięć extra leveli.

CYBERNOID II

Zdefiniowanie klawiszy jako **ORGY** daje nieskończoną liczbę żyć.

DESOLATOR

Sposób dla graczy, posiadających magnetofon i grę nagraną w częściach. Załaduj loader i pierwszą część etapu. Następnie przewiń szybko taśmę na drugi blok dowolnego etapu. Włącz taśmę i wgraj go.

GAME OVER II

Kod na drugi level: **18757**

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Na screenie tytułowym przytrzymaj klawisze **O**, **T** i **D** — przeniesiesz się do poziomu pierwszego. Jeśli naciśniesz **SHIFT** +**2** lub **SHIFT** + **3**, znajdziesz się odpowiednio w drugim lub trzecim etapie.

KINGS OF THE BEACH

Dwa pierwsze kody to: **SIDEOUT I GEKKO**

LIVINGSTONE

Wpisanie na klawiaturze **CHEAT** daje nieskończoną liczbę żyć.

MERCENARY

Znajdź jak najszybciej ser. Wyjdź z nim na zewnątrz i rzuć go. Teraz zwykły ser sprawi, że Twój statek stanie się wystarczająco szybki, by złapać statek kolonistów.

MONTY MOLE

Jeśli chcesz dowolnie przemieszczać się do jednych z dwudziestu pomieszczeń, postępuj zgodnie z tą metodą:

1. Załaduj normalnie grę i wciśnij ENTER
2. Na pierwszym screenie wystukaj napis **TYPEWRITER**
3. Wpisz kombinację pokoju, do którego chcesz się przenieść.

9 Central Cavern
19 Cold Room
29 Menagerie
129 Abandoned Uranium Mines
39 Eugene's Lair
1239 Willy Meets Kong Beast
49 Wacky Amoebatroms
149 Endorian Forest
27 Attack at the Mutant Telephones
2349 Bank
1249 Return of the Alien Kong Beast
1259 Front Barrier
1349 Sky Lab Landing Bay
3469 Ore Rafinery
259 Solar Power Generator
289 Vat
139 Processing Plant
159 Amoebatrons' Revenge
12379 Thesixteenth Cavern
59 The Warehouse

MUGSY

Aby zdobyć 10000000 dolarów, wpisz „88888888" (osiem ósemek), kiedy Syndicate spyta Cię: „how many customers you want to buy".

NINJA MASSACRE

Kody do gry to: SNOW, EASY, RACK, BLUE, SLAG, HULL, BEER, BARD.

ROLLING THUNDER

Jeśli chcesz zmienić kolory spritów i otoczenia, trzymaj klawisze **INVERSE KEY** + **1**. Przyciski **4** i **5** będą odtąd służyły do zmieniania barw.

Gdy wciśniesz podczas skoku klawisz **I** zaczniesz latać.

SKATE CRAZY

W momencie skoku z rampy obróć się tyłem i tak wyląduj. Następnie obróć joystick i graj w ten sposób. Odtąd każda ewolucja jest punktowana podwójnie.

SPHERICAL

Kody dla gracza pierwszego i drugiego:
Level 9: RADAGAST, GHANIMA
Level 19: YARMAK, GLIEP
Level 39: ORCSLAYER, MOURNBLADE
Level 59: SKYFIRE? JADAWIN
Level 75: MIRGAL, ILLUMINATUS

STRIDER

Wciśnij **Z** i **0** podczas gry a następnie **H** aby spauzować. Potem użyj **SHIFT** + **1** i przejdziesz do następnego levelu.

WHERE TIME STOOD STILL

Jest to sposób dla wszystkich, którzy giną wkrótce po rozpoczęciu gry, nie mogąc obejrzeć nawet kilku procent komnat. Najpierw zabij wszystkich kompanów. Potem wbiegnij po rampie stojącej obok samolotu i szybko z niej zeskocz. Zrób to tak, aby ekran nie zdążył się „przeskrolować". Twoja postać zniknie, lecz będziesz mógł przesuwać ekran w dowolnym kierunku.

Sir Fr

Miałem tę grę już dawno. Sam obdarzyłem bohatera nieśmiertelnością i całymi nocami hopsałem po tajemniczym zamku i jego okolicach.

Z czerwonymi oczyma, z obolałymi palcami i pianą na ustach pływałem, skakałem, bujałem się na linach i fechtowałem. Często z zaciśniętych warg padało przekleństwo i z mlaskiem lądowało na podłodze.

W tej ekskursji pomagał mi brat, Matthaeus. Razem męczyliśmy się srodze i dorysowywaliśmy na kartce kolejne komnaty.

Odkryliśmy, że przedmioty w grze rozmieszczone są losowo. Tzn. mają kilkanaście układów, a układ wybierany jest w sposób przypadkowy. Na szczęście generator liczb pseudolosowych w Trumience ma tę właściwość, że po włączeniu zasilania zawsze „losuje" zero. Tak więc za pierwszym razem układ był stały, co ułatwiało granie.

Odkryliśmy też, że aby ukończyć grę, nie trzeba przechodzić wszystkich komnat. Wystarczy bowiem znaleźć księżniczkę. Za każdym razem gra może więc być inna, marszruta odmienna, nawet inne zastosowanie niektórych przedmiotów.

Najniezbędniejszym przedmiotem jest z pewnością miecz. Bez niego nie ma co marzyć o pomyślnym kontakcie ze strażnikiem. Podobnie zapałki, używane do podpalenia balonu, przydają się bardzo często. Radzę również nosić łuk, z którego warto pruć do umieszczonych w ścianach dźwigienek. Efekt często zadziwia.

Pozostałe gadgety, jak piszczałka, scroll, jedzonko, proch, butelka — przydawały się raczej rzadko i nie nosiliśmy ich po próżnicy.

Krzywo patrząca księżniczka może znajdować się w różnych miejscach. Za drugim razem (po zabiciu się) stoi sobie na platformie pod dolnymi wieżyczkami. Dotknięcie jej to już koniec udręki. Pojawia się stara jak świat kurtyna (technika PLOT-DRAW) i po chwili napis „GAME OVER", który tłumaczy wszystko.

Firma Mikro-Gen (drugi człon jakby znajomy) zmęczyła się solidnie. Popełniła jednak kilka drobnych błędów, które pomagają grać. Na przykład zamiast wabić butelką pijaka, można wyciągnąć miecz i poskakać lewo-prawo, a znajdziemy się w komnacie daleko z prawej strony. Natomiast odpowiedni skok z chmurki

w le
zam
Ni
Ską
pod
tłum
zaw
środ
Trur
prze
bylis
loka
A
graf
wyją
jest
skró
atry

Zdjęcie: Spectrum

powoduje lądowanie u wejścia do

rzeszliśmy nigdy wszystkich komnat.
ęc ta mapa? Ano pewnego razu.
s sesji (wtedy mam najwięcej czasu, bo
ę wszystkim, że muszę się uczyć)
em się na Freda. I rozwaliłem go, od
Prawie dwadzieścia godzin nad
zaowocowało programem do
dania komnat. Okazało się, że z bratem
w lesie, bo brakowało nam kilkunastu
.
pos, czy nie dziwiła was ładowność
a Sir Freda? Mnie dziwiła, ale sprawa
ła się po odkryciu, że każda komnata
owana z gotowych fragmentów, według
nego planu, potem nakładane są
y.

Pegaz Ass '90

Drugie dwadzieścia godzin strawiłem na poszukiwaniu tablicy połączeń między komnatami. Potem doszedłem do wniosku, że gdyby trochę pomyśleć, to można dorobić gierce start od dowolnej komnaty. Zrobiłem to i trwało dwadzieścia... minut.

Jeszcze jedno. W niektórych komnatach jest ciemno, jeśli więc chcecie widzieć coś więcej, niż własne wytrzeszczone oczy, zaopatrzcie się w pochodnię. Na szukanie listy przedmiotów nie miałem już czasu. Sesja ma swoje uroki...

Gen Martinez

Firma: Mikro-Gen
Rok produkcji: 1986
Komputer: Spectrum, Amstrad

ST ACTION

Cena: £ 1.30
Stron: 90
Adres:
GOLLNER PUBLISHING Ltd.
10 THEATRE LANE
CHICHESTER
WEST SUSSEY
PO 19 1SR

Pismo zajmujące się problematyką gier komputerowych powinno przede wszystkim spełniać wymagania czytelników. Nie może więc zabraknąć w nim map, opisów, wywiadów, itp. Jego rola sprowadza się bowiem do funkcji informacyjnej i promocyjnej, a głównym tematem są oczywiście gry.

ST ACTION wyróżnia się doskonałym zapleczem technicznym — oprawa graficzna i kolory są bez zarzutu. Wydawany jest na papierze kredowym, z grubą i lakierowaną okładką. Niestety, mimo tych zalet nie jest to pismo, które można ocenić na piątkę.

Twarda walka o przetrwanie wymusiła to, że około jedną trzecią pisma zajmują reklamy. Są to firmówki gier, reklamy wszelakich przystawek, joysticków itd. Nie brakuje także ogłoszeń firm wysyłających oprogramowanie. W sumie są to dla przeciętnego czytelnika strony zupełnie nieciekawe.

Należy jednak przyznać, że reszta pisma jest redagowana doskonale. Jak sam tytuł wskazuje, magazyn ten dotyczy gier na Atari ST. Standard ST nie wyróżnia się specjalnymi walorami, jeśli chodzi o gry. Muzycznie ustępuje Amidze, graficznie IBM-owi. Jak więc widać, pisanie o grach na ten komputer nie jest łatwą sprawą, a mimo to autorom ST ACTION udaje się to robić znakomicie.

Do każdej gry dołączone jest po kilka zdjęć, podawane jej ceny na różne komputery i możliwości nabycia. Redaktorzy do każdego opisu podchodzą bezstronnie, wyszczególniają plusy i minusy programu, stawiają mu ocenę (0-100%).

Wiele miejsca zajmuje korespondencja z czytelnikami. Wyjaśnia ona sporne kwestie i udziela szczegółowych porad do gier. W rubryce tej zamieszczane są też informacje „redakcja — czytelnik".

W sumie ST ACTION nie można nazwać hitem na komputerowym rynku. Jak każda przeciętna gazeta, ma swoje dobre i złe strony, dziedziny w których jest perfekcyjna i w których bardzo przeciętna. Lecz na pewno jeszcze długo ST ACTION będzie podstawową lekturą posiadaczy Atari ST.

Sardines

Za wielką, a czasem nawet małą wodą, gdzie ludzie są szczęśliwi i płacą zielonymi pieniążkami, a piraci komputerowi siedzą w więzieniach, jest dużo pism o grach komputerowych.

Ich celem jest nakłonić czytelników do kupowania gier. Robią to w różny sposób — przez konkursy, promocje itp. To racja, że duża część gier warta jest zagrania, ale często obsypywane pochwałami są te nawet bardzo skromne.

„Crash" jest pismem o pięcioletniej tradycji. Wychodzi w Wielkiej Brytanii, w nakładzie kilkunastu tysięcy egzemplarzy. Obok takich tytułów, jak „Sinclair User", „ZZap", „Your Sinclair", „Your Commodore", „ZX Computing", był do niedawna ważną pozycją. Do niedawna, gdyż ostatnio bardzo schudł i zubożał, choć grubością i tak przewyższa **„Top Secret".**

Nie wiemy, co się teraz dzieje z „Crashem", ale zgadnąć nietrudno; gdyż już od dłuższego czasu chylił się ku upadkowi.

Przez pięć lat „Crash" nie zdobył czytelników. Zadanie było trudne, gdyż trudno błyszczeć, gdy cztery inne pisma robią to samo, piszą o tym samym równocześnie i podobnie. „Crash" nigdy nie próbował zaspokoić programistycznych i twórczych ambicji czytelników, jak np. „Sinclair User" czy „ZX Computing". Zajmował się „sieczką", czyli suchymi recenzjami naszpikowanymi frazesowymi sformułowaniami i wątpliwego sensu konkursami.

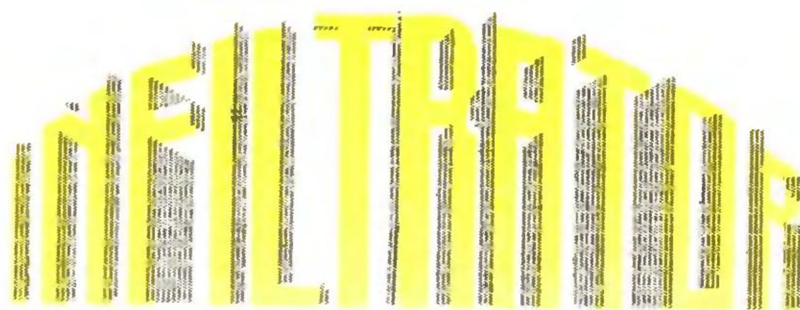
Oprócz tego pojawiały się mapy, POKE'i, podpowiedzi, odpowiedzi na listy, notowania list przebojów, przegląd filmów video itp. Oczywiście nie brakło kolorowych, rzucających się w oczy reklam.

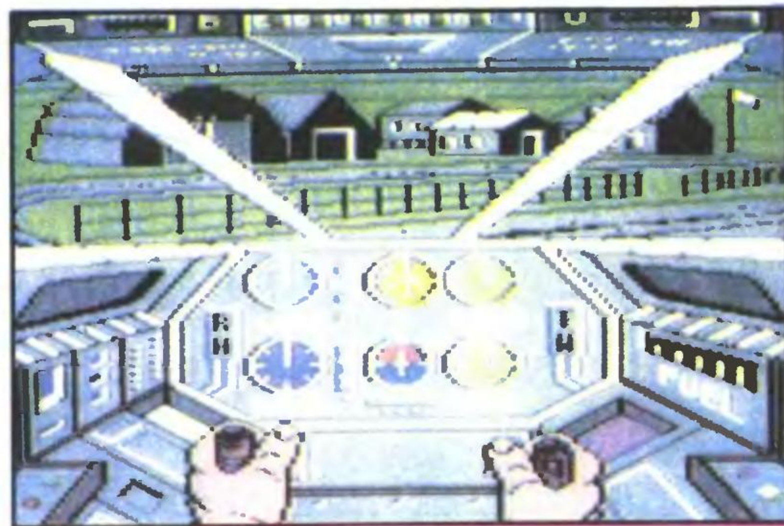
Do niektórych numerów dołączane były kasety z bardzo, bardzo starymi grami lub okrojonymi wersjami gier nowszych. Zmęczenie twórców „Crasha" dało o sobie nieraz znać.

Gen

Crash

Cena: £ 1.50
Stron 112
Adres: Crash,
47 Gravel Hill,
Ludlow,
Shropshire SY8
England





Zdjęcie: Atari XL

Trudno jest rozpoznać dobrego szpiega. Szczególnie jeśli pracuje on dla bogatego kraju, który wyposaży go odpowiednio i załatwi kontakty z innymi przedstawicielami jego fachu. A ponieważ ty otrzymałeś pseudonim Jimbo Baby, najnowszy sprzęt szpiegowski i doskonały helikopter, to nie masz się czego bać, bo nic gorszego od śmierci nie może ci się przytrafić.

Do wykonania masz trzy misje:

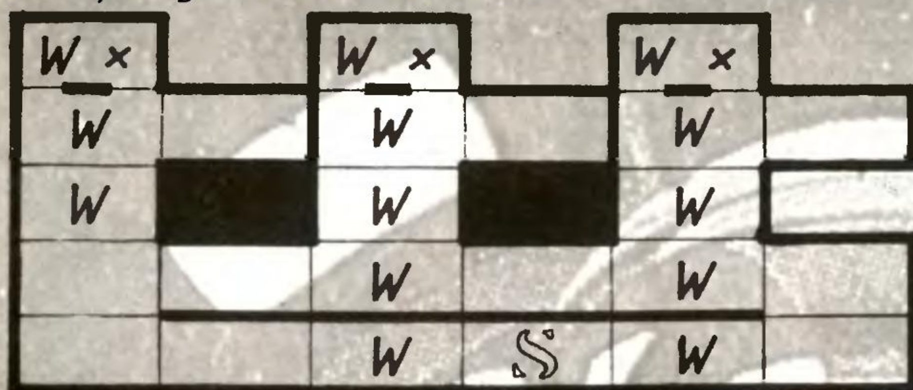
1. Dotrzeć do wrogiej bazy, gdzie sfotografujesz tajne dokumenty i mapy wojenne;
2. Niezwłocznie porwać dr Phineasa i zniszczyć jego laboratorium, w którym pracował on nad bardzo niebezpieczną bronią;
3. I wreszcie ostatnia misja, gdzie musisz wysadzić wyrzutnię pocisków międzykontynentalnych oraz centrum sterowania.

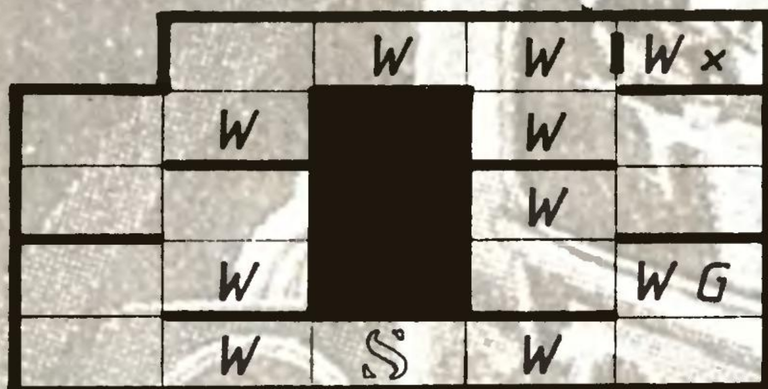
Zanim jednak przystąpisz do dzieła ratowania światowego pokoju, powinieneś zapoznać się z helikopterem, którym będziesz udawał się na miejsce akcji. Podczas lotu nie zaznasz ani chwili spokoju, będąc atakowanym przez wszystko, co może latać, pływać i jeździć, a przy tym celnie strzelać. Na początek klawisze sterujące.

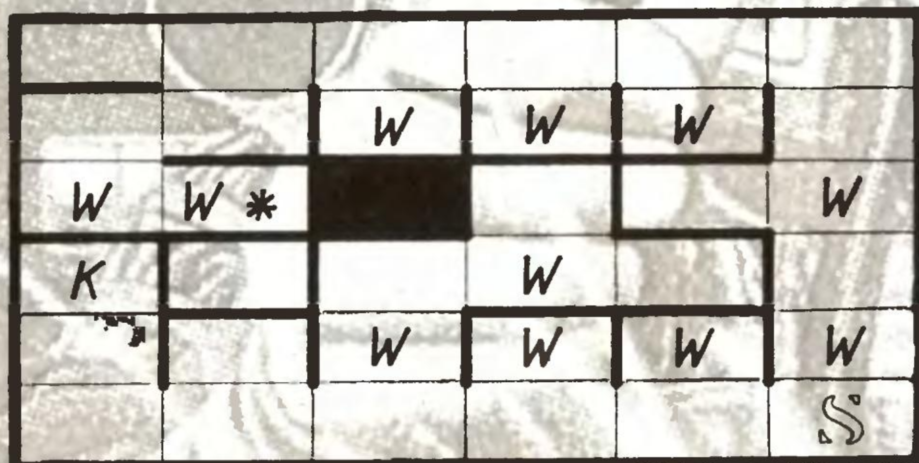
B — włącza zasilanie bateryjne
S — uruchamia komputer pokładowy i system łączności
I — włącza rozrusznik wirnika
G — działko pokładowe
R — rakiety powietrze-powietrze
F — flary
C — śmieci (przeznaczenie podobne jak flar)
H — włącza/wyłącza celownik
***** — przełącza ekran na system łączności
T — przełącza ekran na komputer pokładowy
+ — włącza turbo wspomaganie
– — wyłącza turbo wspomaganie
SPACE — służy do wychodzenia z pomocniczych ekranów, takich jak mapa czy status zniszczeń.

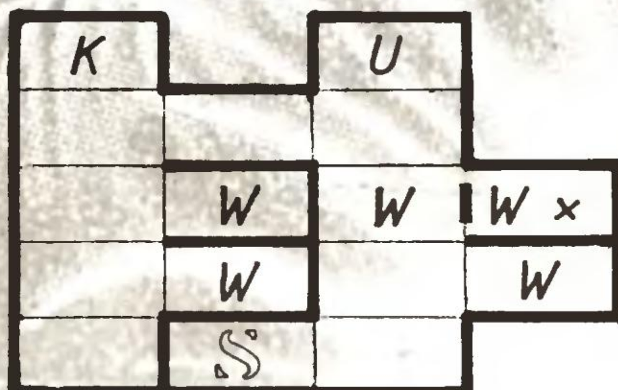
I jeszcze kilka słów o tym, jak wystartować oraz co dalej:

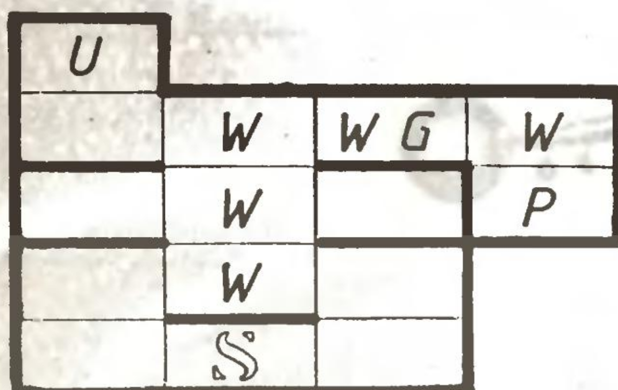
— włącz baterie, komputer i system łączności









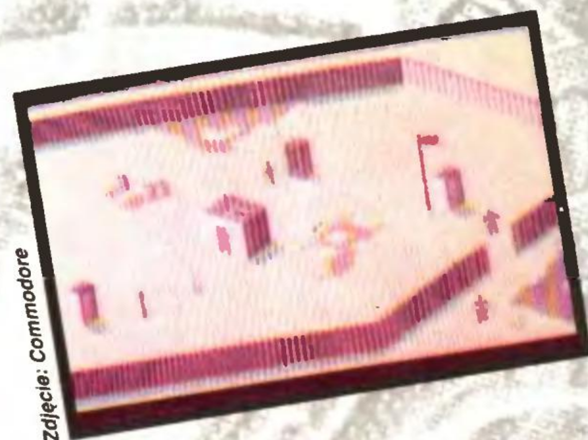


— uruchom wirnik i poczekaj, aż osiągnie 2300 obrotów/min.
— pociągnij joystick do siebie i wznieś się na taką wysokość, by ujrzeć zielony krajobraz z górami w oddali
— trzymaj przycisk i pchnij joystick, a helikopter będzie przyśpieszał
— przy użyciu mapy i kompasu szukaj celu, nie zapominając o własnym bezpieczeństwie.

Po dotarciu na miejsce zaczyna się prawdziwa przygoda. Posiadasz sfałszowane papiery, za pomocą których oszukasz kilku wartowników. Masz także gaz w spray'u i granaty obezwładniające, mające dar uspokojania zbyt nerwowych strażników. Detektor min przyda się do poszukiwania materiałów wybuchowych, a kamerą wykonasz żądane przez dowództwo zdjęcia.

Baza ogrodzona jest wysokim płotem, w którym znajdziesz tylko jedno przejście, czujnie strzeżone. Spróbuj nabrać wartownika pokazując mu podrobione dokumenty, następnie udaj się do pierwszego baraku. Windą zjedziesz do podziemi, skąd nie wychodź póki nie wykonasz nakazanych zadań. Uważaj na wszędobylskich strażników, nerwowych i gotowych pod byle pretekstem wywołać alarm. Załączona mapa przedstawia plany wszystkich pięciu budynków, wraz z rozmieszczeniem strażników oraz przedmiotów takich jak granaty czy spray, a także sekretnych pomieszczeń.

Przedmioty przeszukujesz podchodząc do nich i trzymając kierunek **góra** na joysticku. Po chwili zostaniesz poinformowany, co ciekawego w nich znalazłeś. W podobny sposób możesz zmieniać mundury i dzięki nim staniesz się nie do rozpoznania. A jeśli nawet, to gazu masz tyle, że spokojnie


Zdjęcie: Commodore

obezwładnisz pół garnizonu, a druga połowa ucieknie w popłochu.

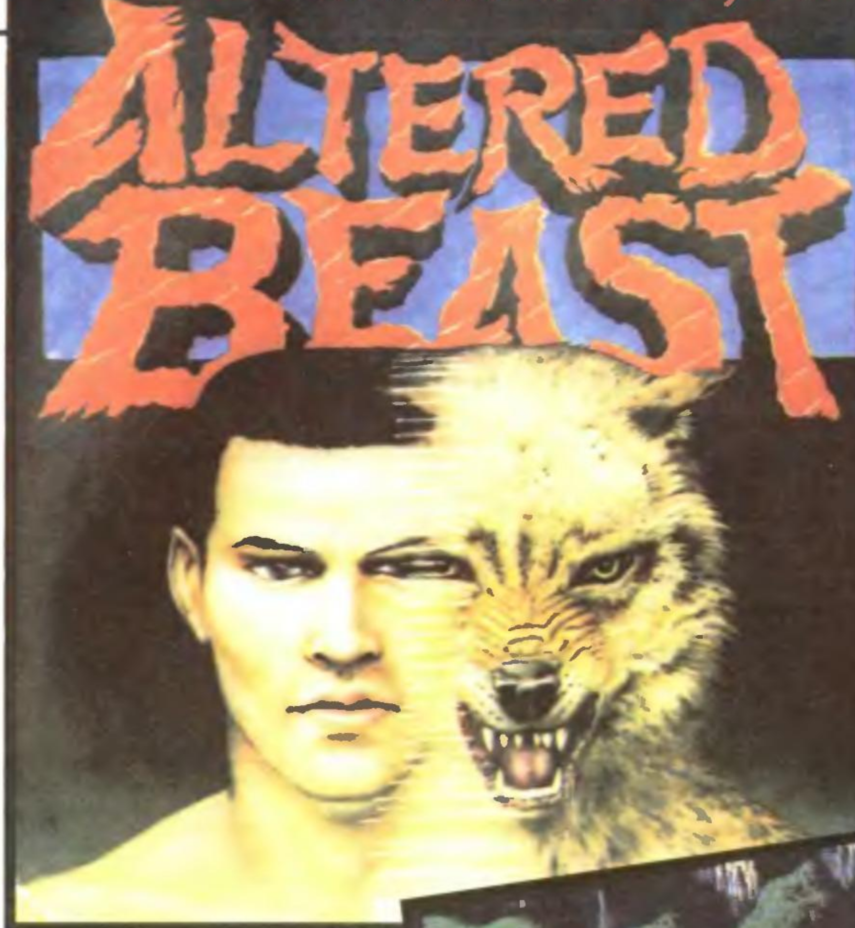
Baraków do sprawdzenia jest kilka i nigdy nie wiadomo, gdzie znajduje się cel twojej misji. Radzę więc dokładnie i z wyczuciem przeszukiwać wszystkie pokoje. Pamiętaj, że jeśli popełnisz błąd i pozwolisz wywołać alarm, to twoje szanse na przeżycie spadną do zera. Zostaniesz prawie na pewno złapany i poddany przesłuchaniu. A wiesz na pewno, co czeka szpiega złapanego na gorącym uczynku, nawet jeśli stoi za nim tak bardzo ważne państwo. A jakie to państwo? Tego dowiesz się podczas gry.

Luke

S — ***start***
W — ***wartownik***
P — ***przepustka***
U — ***żółty uniform***
× — ***zrób zdjęcie***
✱ — ***użyj przepustki***
K — ***użyj klucza***
G — ***trzy granaty***
▮ — ***zamknięte drzwi***

Firma: E.C.A
Rok produkcji: 1987
Komputer: Commodore, Atari, IBM PC

ALTERED BEAST



Na początku była Nicość. Ona była wszystkim i wszystko było nią. Wypełniała każdy skrawek przestrzeni, nie pozwalając się jej zmieniać. I tamte czasy potomni nazwali Jej imieniem.

Potem pojawił się On. Jego największym marzeniem było stworzenie nowego świata, wolnego od fałszu i przemocy. On bowiem nie znał kłamstwa i wystrzegał się używania siły.

I rozpoczął tworzenie nowego świata w miejscu, gdzie dawniej królowała Nicość. Od tej chwili skończyły się czasy Nicości i nastała Jego era.

Na początku wymyślił Ziemię. W Jego marzeniach powstał obraz wielkiej i wspaniałej planety, pełnej zieleni, zwierząt i miłości. Naiwny wizerunek starca z siwą głową i doświadczeniem małego dziecka. Tyle razy zawiódł się na swym dziele, tyle razy niszczył to, co zbudował, tyle razy nie potrafił powstrzymać destrukcyjnych zapędów ludzi.

Bo to Ludzie właśnie niszczyli Jego marzenia. To oni nie potrafili współżyć z innymi. Ich samolubne i jednostkowe potrzeby niszczyły powoli całe otoczenie, a wraz z nim Ziemię. Ale On nie chciał zrezygnować z Ludzi. Zdawał sobie sprawę, że są nikomu niepotrzebni, a mimo to pozwalał im dalej żyć w przekonaniu o własnej sile i mądrości.

Na Ziemi żył tylko jeden Człowiek prawy i uczciwy. I nienawidzili go inni Ludzie, gdyż zyskał sobie przyjaźń Jego, którego uważali za Pana, za siłę wszechwładną i wszechmocną. Bali się tej potęgi Ludzie, ale pewnego dnia zabili Jedynego Prawego i nastały czasy grozy.

On zemścił się za zbrodnię okrutnie. Niebieskie morza i oceany zamienił w nieprzebyte bagna. Cudowne zielone lasy stały się pustyniami, pełnymi różnych pułapek i strasznych stworów. Ludzi zaś zapędził głęboko pod Ziemię, aby tam kończyli swe nędzne żywoty.

Ludzie jednak nie pogodzili się z Karą. Od samego początku knuli zemstę i szukali drogi ucieczki, by wydostać się do góry, do Słońca, które kochali. I znaleźli wreszcie Drogę Wyjścia, przebyli ją i ujrzeli swój zmieniony świat. Klęcząc na Ziemi, pustej i bezbarwnej, poprzysięgli zemstę Jemu, jedynemu ich Panu. I tylko Jedna Kobieta nie chciała tego zrobić. Wtedy On nazwał Ją swą córką i zapragnął zabrać od złych Ludzi. Oni jednak nie zgodzili się na to i popełnili Drugą Zbrodnię. Karą za to było ponowne wtrącenie do podziemi. Ludzie zabrali ze sobą ciało Jedynej Prawej, by przypominała im światło z powierzchni Ziemi.

Pomysł stary jak Ghosts'n Goblins. Oprawa graficzna niecodzienna, lecz i tak widać stuprocentową bezmyślność gry.

Nastały wreszcie dni, gdy On zechciał ujrzeć ciało Jedynej Prawej. Zstąpił na Ziemię i ujrzał grób Jedynego Prawego. Użył całej swojej mocy i wskrzesił go, dając mu postać człowieka i siłę niedźwiedzia. Potem przekazał mu Pałeczkę Mocy i nakazał udać się w głąb Ziemi, by wskrzesić Jedyną Prawą i wyprowadzić Ją z ciemności. On podarował mu także Magiczną Kulę przewidującą przyszłość oraz Błękitny Kryształ, który miał dar przemieniania.

I udał się Jedyny Prawy pod Ziemię, by walczyć o swą siostrę. Nie pragnął mścić się na Ludziach za ich zbrodnię. Lecz Ludzie zaatakowali go i zmusili do walki. Dzięki Kryształowi i zebranym po drodze kulom przemienił się w Bestię. Został potworem o twarzy wilkołaka, zmieniającego się czasem w pędzący Kształt, który niszczył wszystko po drodze. Kształtowi nie mógł oprzeć się nikt, nawet Wielki Czarownik, wyglądający jak góra i strzelający czarnymi pociskami. Jedyny Prawy pokonał Czarownika i przedostał się przez Pierwszą Zaporę. A Zapór tych miało być pięć.

Gdy wędrował dalej, szukając drogi prowadzącej do siostry, spojrzał w Magiczną Kulę. Ujrzał obraz iście przerażający, lecz bardzo związany z Ludźmi. Jedyny Prawy zobaczył bowiem niezmierzoną przestrzeń zapełnioną ciemnymi mogiłami, a na ich tle dojrzał białe kości szkieletu. Jedyny Prawy odwrócił głowę ze wstrętem. Teraz już wiedział, w którą stronę ma pójść.

W podziemiach znowu musiał przemienić się w Bestię. Tym razem była to dziwna postać, przypominająca trochę nietoperza z głową wilka. I bali się Ludzie tego potwora, więc stworzyli Smoki. Gady wyskakiwały niespodziewanie i rozdziawiały paszczę, chcąc połknąć Bestię. Lecz Bestia wygrała i dotarła do Czarownika, zabijając go.

Zdjęcie: Spectrum

Jedyny Prawy ponownie użył kuli, która wskazała mu właściwą drogę. Moc, jaką miała podarowana Pałeczka, dawała mu siły niezbędne do walki. Kolejni Czarownicy nie stanowili więc dla niego żadnego problemu, podobnie jak wszędobylscy Ludzie i stwory przez nich tworzone. Bestia wzbudzała strach i ciągle wygrywała. Magiczna Kula wskazywała właściwą drogę i Jedyny Prawy zmierzał prosto do celu.

Ostatni z Czarowników wiedział jak pokonać Bestię. Nie przewidział jednak, że ma ona aż tak wielką siłę i potrafi tak dobrze walczyć. Przegrał więc Ostatni Czarownik i droga do ciała siostry stanęła otworem. Jedyny Prawy użył Pałeczki Mocy i obudził ze snu śmiertelnego Jedyną Prawą. Potem wyprowadził Ją z podziemi na powierzchnię.

Lecz zapomniał On w wielkim szczęściu zamknąć Tajemne Przejście. Ludzie wykorzystali to z całą bezwzględnością, wydostali się na zewnątrz i rozpełzli po całej planecie. I będą do końca swoich dni przywracać ją do porządku, nigdy nie kończąc tego dzieła.

A On zabrał swoją córkę i swojego syna ze skalanej grzechem Ziemi i postanowił stworzyć dla nich osobny świat. Uczynił to z dala od Ziemi, planety złych Ludzi, pozostawiając ich swojemu własnemu, lecz jakże strasznemu przez to losowi.

Luke

Firma: Activision
Rok produkcji: 1990
Komputer: Spektrum, Commodore, Amstrad, Amiga

S.O.S

Jak wprowadzać nieśmiertelności do gier? Poszukuję gier: PLATOON, THE TRAIN, BARBARIAN, SABOTEUR, WINTER GAMES, RENEGADE, ROBOCOP. W zamian opisy do wielu gier. Komputer Atari 65 XE z magnetofonem XC12. **Marek Molicki, ul. Mickiewicza 29a/13, 82-300 Elbląg**

Pilnie poszukuję gry STORM, i gry AZTEC. Mam Atari 800 XE i magnetofon XC12. **Jiří Vlasatý, ul. Vjaznická 4, 405 01 Děčín ČSSR**

Prosiłbym o opisy do gier: JUMBO JET, PRELIMINARY MONTY oraz nieśmiertelność do gry DER JUNGE HUND. Atari 65 XE. **Michał Bilski, 95-043 Leżnica Wielka, Bl. 30 m. 16, woj. łódzkie**

Mam komputer Timex 2048. Nie wiem, o co chodzi w grach: KNIGHT LORE, BMX SIMULATOR, GAME OVER. Bardzo proszę o pomoc. **Przemysław Urbański, ul. Mochnackiego 15/19, 93-160 Łódź**

Proszę o przysłanie mi gry KING'S QUEST SILENT SERVICE na Atari 65 XE. Wymienię na NINJA, GREEN BERET, GHOSTBOUSTERS. **Maciej Puławski, ul. Szewska 19/21 m 7, 50-139 Wrocław**

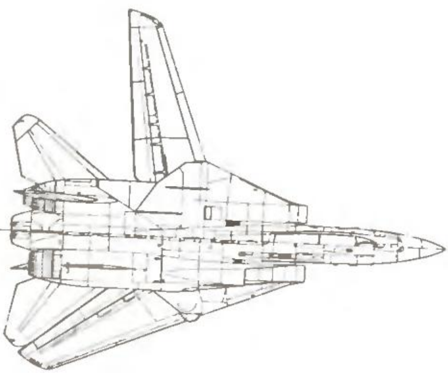
Kto może przysłać mi nieśmiertelności do gier: GUNFRIGHT, BRUCE LEE, SUBMISSION, Mr DIG? Atari 65 XE. **Arkadiusz Chociaj, ul. Lelewela 20/3, 58-100 Świdnica**

Mam Atari 65 XE. Szukam gier: SOLO FLIGHT, PANAMA JOE, QUASIMODO i JET SET WILLY. **Michał Kaczor, ul. Łokietka 2, 32-090 Słomniki**

Nie wiem, jak bawić się grami: BRAVE STAR, JACK THE NIPPER 2, STREET HAWK, BALL CRAZY. W zamian różne opisy do gier. **Wojciech Szyda, ul. Sadowa 22, 62-200 Gniezno**

Mam komputer Timex 2048. Poszukuję dokładnego opisu do gry THE CHIP FACTORY TED, a także ułatwień do gry SON OF BLAGER. Proponuję także wymianę oprogramowania na ten komputer. **Paweł Lesisz, Os. Robotnicze 14/16, 11-525 Orzysz**

F-14 TOMCAT



Samoloty wojskowe są bardzo często pasją młodzieży. Z tym większym zainteresowaniem spotykają się gry odwzorowujące lot wymarzoną maszyną. Takich gier jest bardzo wiele. W rubryce „Symulatory" będziemy starali się przedstawić najlepsze i zasługujące na największą uwagę programy. Zaczęliśmy w poprzednim numerze od F-18 Hornet, w obecnym Luke przedstawia F-14 Tomcat. Do każdego opisu ważnego symulatora znajdzie się parę słów wstępu na temat rzeczywistej maszyny, jej powstania, budowy, działania itp. A więc — zaczynamy!

(mp)

W 1969 r. dowództwo US Navy ogłosiło konkurs na opracowanie samolotu myśliwskiego mającego zastąpić maszyny **F-111**, które chociaż weszły do służby kilka lat wcześniej, nie spełniły wszystkich oczekiwań. Od wielu lat eksploatowane F-4 Phantom II też nie były już konstrukcjami najnowocześniejszymi, mimo że bardzo udane.

Marynarka USA potrzebowała samolotu nowej generacji, zdolnego wywalczyć tzw. przewagę powietrzną (air superiority).

Umowę podpisano 4 lutego 1969 r. z firmą **Grummen**, określając podstawowe wymagania — duży zakres prędkości i bardzo dobrą zwrotność. Uzyskanie tych i innych parametrów było trudne.

Wysoką prędkość maksymalną, co jest podstawową cechą współczesnego samolotu myśliwskiego, pozwala osiągnąć skrzydło o dużym skosie i małym wydłużeniu. Pociąga to jednak za sobą wzrost prędkosci minimalnej, co utrudnia lądowanie. Problem nabiera tym większej wagi, gdy samolot przenaczony jest do użytkowania również na lotniskowcach. W takich warunkach (krótki, wąski pas startowy, kołysanie) manewr lądowania staje się bardzo niebezpieczny. Samolot dla US Navy musiał charakteryzować się niską prędkością minimalną. Na podstawie doświadczeń wyniesionych z wojny wietnamskiej stwierdzono również, że współczesna walka powietrzna nie zawsze musi odbywać się przy dużych prędkościach naddźwiękowych i może byc walką manewrową, wymagającą od samolotu właśnie dobrej zwrotności. Spełnienie warunku małej prędkości minimalnej i poprawienie doskonałości aerodynamicznej wymagało jednak skrzydła o małym skosie.

Już w połowie lat sześćdziesiątych pojawiły się pierwsze próby rozwiązania tego problemu — wspomniany amerykański **F-111** oraz radziecki MIG 23. Trudność pogodzenia tych, jak wydawało się na początku, sprzecznych wymagań przezwyciężono konstruując skrzydło o skosie zmiennym. W ten sposób firma **Grummen** znalazła sposób na realizację postawionych zadań. Powstał **F-14 Tomcat** o zmiennej geometrii skrzydeł, ciężki dwusilnikowy, dwuosobowy samolot myśliwski, wyróżniający się dużym promieniem działania i silnym uzbrojeniem. Jego przeznaczeniem jest obrona lotniskowców, osłanianie samolotów szturmowych (również pokładowych), atakowanie okrętów i obiektów nabrzeżnych.

Prototyp oblatany został 21 grudnia 1970 r. Niestety kilka dni później w drugim locie uległ on katastrofie w czasie lądowania. Załoga katapultując uratowała się. Drugi prototyp powstał po półrocznej przerwie, a w 1972 r. po dopracowaniu konstrukcji odbyły się próby na lotniskowcu. Produkcję seryjną **F-14A** rozpoczęto w 1973 r., a rok później samoloty weszły już do służby na pierwszym amerykańskim lotniskowcu atomowym „Enterprise". Początkowe zamówienie opiewało na prawie 500 maszyn, jednak obecne zapotrzebowanie wzrosło do liczby ok. 850. Samoloty F-14 sprzedano do Australii, Kanady, Izraela oraz do Iranu, dokąd do momentu wybuchu rewolucji dostarczono 80 sztuk.

Zmiana skosu skrzydła zachodzi samoczynnie od pozycji 20° dla startu, lądowania i lotu z małymi prędkościami, do 68° przy prędkościach naddźwiękowych. W celu hangarowania i bazowania na lotniskowcach skrzydło składane jest aż do skosu 78° i znajduje się wówczas nad usterzeniem poziomym. Skrzydło jest w wysokim stopniu zmechanizowane — wyposażone w sloty, klapy i przerywacze. Złożony kształt skrzydła w części przykadłubowej minimalizuje opory przy prędkościach naddźwiękowych. Wtedy też wysuwane są z przodu małe skrzydełka przeciwdziałające pochylaniu się samolotu przy tych prędkościach.

W przedniej części kadłuba mieści się przedział z aparaturą elektroniczną. Ciśnieniowa kabina załogi wyposażona jest w fotele wyrzucane i przykryta otwieraną do tyłu jednoczęściową osłoną. Za kabiną i w skrzydłach umieszczone są zbiorniki paliwa ładownosci 18200 kg. Samolot ponadto ma możliwość tankowania w locie oraz podwieszania zbiorników dodatkowych. Na wysokości kabiny znajdują się regulowane wloty powietrza do silników. Dwa silniki **Pratt-Whitney TF-30P-412A** o ciągu 5560 daN (9290 daN z dopalaniem), umieszczone w tylnej części kadłuba, odsunięte są od siebie w celu zmniejszenia niebezpieczeństwa uszkodzenia obydwu jednym trafieniem. Między nimi z góry i z dołu znajdują się hamulce aerodynamiczne. Samolot **F-14** był pierwszym amerykańskim myśliwcem, w którym zastosowano usterzenie pionowe podwójne. Do obudowy każdego silnika zamocowana jest płyta statecznika pionowego. W ich końcówkach zainstalowano elektroniczne urządzenie zakłócające. Usterzenie poziome płytowe — w postaci jednej sztywnej wychylanej płyty — jest najskuteczniejszym i dzisiaj najpowszechniejszym rozwiązaniem. Jako samolot pokładowy, F-14 ma charakterystyczne dla jego zastosowania urządzenia. Goleń przedniego podwozia ma uchwyt, do którego podłącza się linę katapulty podczas startu z lotniskowca, natomiast z tyłu zainstalowany jest wypuszczany przy lądowaniu hak hamulcowy, który zaczepia się o linę wyhamowującą samolot. Oczywiście bez tych środków użytkowanie samolotu na pokładzie lotniskowca byłoby niemożliwe.

Bardzo bogate jest wyposażenie elektroniczne i radiowo-nawigacyjne — identyfikator elektroniczny *swój — obcy*, układ zakłócania stacji radiolokacyjnych, bezwładnościowy układ nawigacji.

Pilot współczesnego samolotu bojowego zalewany jest lawiną danych pochodzących z przyrządów informacyjnych. Powstaje więc problem przedstawienia ich w sposób najbardziej przydatny do odbioru. Dąży się do zmniejszenia liczby przyrządów wskazówkowych i zastąpienia ich wielofunkcyjnymi ekranami telewizyjnymi i wskaźnikami. Jednym z takich układów, który ułatwia pilotowanie **F-14**, jest HUD (Head Up Display) — wskaźnik danych na przedniej szybie pilota. Dostarcza on informacje o prędkości lotu, prędkości wznoszenia, kącie natarcia, wysokości lotu, położeniu w przestrzeni, przeciążeniach. Pełni też rolę celownika, przedstawiając dane o celach, ich uchwyceniu i odległości, sygnalizując użycie bomb i pocisków. Wszystko to przedstawia w postaci łatwo przyswajalnych symboli na ekranie o wym. 12,7 x 12,7 cm. Wizualne rozpoznanie celu na większe odległości ułatwia umieszczona pod kadłubem kamera telewizyjna o zmiennej ogniskowej. System kierowania ogniem oparty jest na wielozakresowym układzie obserwacyjno celowniczym **HUGHES AWG-9**, będącym w dyspozycji obydwu członków załogi. Impulsowo-dopplerowska stacja radiolokacyjna poszukuje, wykrywa, śledzi i naprowadza na cel. Po wykryciu jednego lub więcej celów automatycznie prowadzi je, kontynuując poszukiwanie dalszych. W ten sposób może jednocześnie zająć się 24 obiektami, naprowadzając na 6 z nich 6 pocisków **Phoenix** w różnych kierunkach na różne odległości i wysokości. Kolejność niszczenia celów ustalana jest automatycznie, zależnie od stopnia zagrożenia.

Phoenix jest ciężkim pociskiem dalekodystansowym (zasięg 200 km), osiąga prędkość 5 Ma, jego masa wynosi 447 kg, a długość 3,95 m. **AIM-7 Sparrow** był do niedawna standardowym pociskiem średniodystansowym stosowanym w lotnictwie amerykańskim, początkowo także na samolotach **F-14**. Jednak sposób ich naprowadzania ograniczający manewr samolotu uniemożliwiał atakowanie kilku obiektów jednocześnie. W 1986 r. zostały zastąpione przez pociski **AMRAAM**. Ich znacznie mniejsza masa pozwala zwiększyć ich liczbę w uzbrojeniu samolotu, a skuteczność działania jest większa dzięki dużej celności. Użycie tych rakiet, tak jak w przypadku pocisków **Phoenix** umożliwia jednoczesny atak na kilka celów.

Trzecim rodzajem uzbrojenia rakietowego, w które wyposażony jest F-14 są **AIM-9 Sidewinder**. Są to krótkiego zasięgu pociski samonaprowadzające na podczerwień. Ich najnowszą wersją jest **AIM-9L**, wyposażony w laserowy zapalnik zbliżeniowy. Umieszczony w głowicy materiał wybuchowy otoczony jest warstwami metalowych grotów, które zwiększają siłę rażenia.

Komplet podstawowego uzbrojenia uzupełnia nowoczesne 6-lufowe działko **M-61 A-1 Vulcen** kalibru 20 mm o maksymalnej szybkostrzelności 6000 strz./min. Blok 6 luf obraca się tak, że każda lufa po strzale w czasie pełnego obrotu studzi się. Zapas amunicji wynosi 1200 nabojów. Dzięki swej szybkostrzelności jest to broń bardzo skuteczna w walce na niewielkim dystansie, gdy cel uchwycony jest nawet na krótką chwilę.

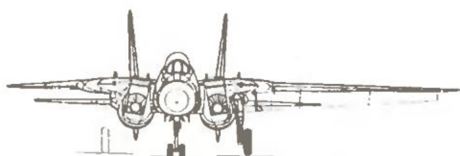
Poza wymienionym uzbrojeniem przeznaczonym do walki powietrznej **F-14** może być wyposażony w pociski niekierowane klasy powietrze — ziemia, bomby i miny. Całkowita masa uzbrojenia sięga 8000 kg, co odpowiada udźwigowi ciężkich samolotów bombowych z II wojny światowej.

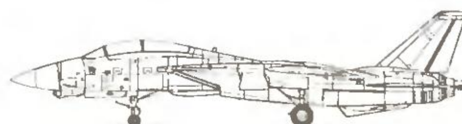
Dane techniczne **F-14 Tomcat**	
Rozpiętość skrzydeł (maks./min./hangar.)	19,54/10,12/10,05 m
Długość	18,86 m
Wysokość	4
Powierzchnia nosna	52,5
Masa własna	18112 kg
Masa startowa	33724 kg
Obciążenie pow. nośnej	642,4 kg/m²
Obciążenie ciągu	3,0 kg/daN
Prędkość maks.	2,4 Ma
Prędkość przel.	460—633 km/h
Prędkość min.	191 km/h
Czas wznoszenia na 18290 m	125 s
Pułap	15240 m
Promień działania	1232 km
Długość rozbiegu	366 m
Długość dobiegu	488 m

Tomcat jest samolotem bardzo kosztownym. Jego cena zatwierdzona w 1971 r. miała wynosić 11,5 mln dol., w 1976 r. wzrosła do 22 mln dol., a w roku 1983 osiągnęła 45,8 mln dol. Jest więc znacznie droższy od najnowszego samolotu US Navy — **F-18 Hornet**, którego cena w 1983 r. wynosiła 28 mln dol.

Jednym ze świadectw postępu technologicznego, jaki był udziałem konstrukcji **F-14**, jest fakt zastosowania po raz pierwszy kompozytów z włóknami boru. Pozwoliło to znacznie zmniejszyć ciężar **Tomcata**, jednego z najpotężniejszych latających dzisiaj samolotów myśliwskich.

Andreas Kissiell





JAK W TO GRAĆ?

Gra została przygotowana do ostrych warunków panujących na... komputerowym rynku. Dlatego też przed właściwą grą pojawia się plansza z wyrysowanym dokładnie samolotem. Komputer wybiera jedno z kilkunastu pytań dotyczących jego budowy lub ludzi obsługujących samolot. Przygotowana obok plansza ma za zadanie ułatwić ci prawidłowy wybór. Pomyłka we wskazaniu nie wiąże się z żadnymi konsekwencjami dla dyskietki (takimi jak np. sformatowanie), więc nie denerwuj się o swoje dane. Po prostu skoncentruj się i prawidłowo wybierz.

Kolory koszulek załogi obsługi naziemnej:
Brązowa — Plane Captain
Biała — Safety Officer
Żółta — Flight Deck Officer
Czerwona — Weapons Crew
Purpurowa — Refueler Crew
Zielona — Catapult Crew

Po trafnym wskazaniu pojawia się tzw. menu główne. Zawiera ono trzy opcje: ENLIST — pozwoli ci udać się do szkoły lotniczej, oczywiście po podpisaniu odpowiednich dokumentów. Odtąd będziesz nosił miano porucznika. Po ukończeniu szkoły będziesz miał szansę przeżycia prawdziwej kariery jako pilot F-14. Zanim to jednak nastąpi, zostaniesz zmuszony do przebycia wielu niezwykle trudnych sprawdzianów.

CONTINUE CAREER — pozwala kontynuować zaawansowaną już grę, nagraną wcześniej na dysku danych.

FLY MISSION — to zupełnie swobodny i niezobowiązujący lot. Niezależnie od tego, czy odniesiesz wielkie zwycięstwo, czy też nędzną porażkę, informacje te nie zostaną nagrane. Aby wybrać tę opcję, nie musisz ukończyć szkoły lotniczej.

Zdjęcie: Commodore

SZKOLENIE POWIETRZNE

Po wybraniu w menu głównym opcji **ENLIST** zostajesz skierowany do obozu szkoleniowego. Tam przejdziesz teoretyczne i praktyczne sprawdziany swoich umiejętności.

Twoje wyniki podczas całego szkolenia będzie oceniał doświadczony major Hawk. Tylko od jego decyzji zależy to, czy staniesz się asem lotnictwa myśliwskiego, czy też zwykłym pilotem helikopterów. Na ocenę składa się punktacja za trzy serie lotów: sprawdzające dokładność, akrobacyjne proste i akrobacyjne z elementami walki powietrznej.

Loty odbywasz na samolocie treningowym T-2 Buckeye. Twą bazą macierzystą jest lotnisko Whiting. Major Hawk udzieli ci wszystkich niezbędnych informacji, a następnie pobłogosławi. Otwórz więc przepustnicę swojego T-2 do oporu i w górę!

Loty Przygotowawcze

Jest to pierwszy etap szkolenia. Polega on na ćwiczeniu szybkiego uzyskiwania odpowiedniego kursu i pułapu. Informacje nakazujące wykonanie jakiegoś manewru nadawane są przez radio. Po rozkazie o powrocie na lotnisko, możesz włączyć ALS-a, lecz dużo lepiej punktowane jest samodzielne wylądowanie.

Akrobacja Podstawowa

Po powrocie na ziemię otrzymasz dane dotyczące kolejnego sprawdzianu, tym razem bardzo trudnego technicznie. Przed tobą cztery manewry akrobatyczne, które muszą być wykonane dokładnie, jak na zawodach w pilotażu.

Komputer automatycznie wynosi Cię w powietrze, odpowiednio otwiera przepustnicę i ustawia za samolotem instruktora. Gdy zacznie on wykonywać jakiekolwiek manewry, staraj się jak najszybciej powtarzać je za nim. Obserwuj wnikliwie informacje o położeniach joysticka, zawarte w lewym górnym rogu.

Po wykonaniu każdego manewru następuje jego powtórka (INSTANT REPLAY), przydatna do obserwacji własnych błędów.

Cztery manewry akrobacji podstawowej to:

Low-G Yo-Yo — zacznij powoli pikować w dół, aby jak najbardziej zwiększyć swoją prędkość, jeśli chcesz dogonić szybszy samolot. Następnie wyrównaj kurs, nakierowując się na ścigany samolot.

Break — przechyl się o 90 stopni tak, aby lecieć ze skrzydłem skierowanym prostopadle do ziemi. Pociągnij drążek sterowy do siebie, zrób to jednak ostrożnie i nie za ostro. Celem tego manewru jest nieznaczne zmniejszenie prędkości i sprowokowanie (w tej sytuacji nieskutecznego) ostrzału przeciwnika.

Spiral Dive — uniknięcie nieprzyjaciela przez skierowanie dziobu samolotu w ziemię i co za tym idzie zwiększenie prędkości. Po chwili możesz wrócić do poziomego lotu, nie obawiając się już o własną skórę.

Split-S — gdy decydujesz się na ucieczkę, obróć swój samolot "do góry nogami" i pociągnij joystick do siebie. Manewr ten pozwoli ci skierować samolot w przeciwną stronę niż robi to przeciwnik, bez nadmiernego utracenia szybkości.

Po zaliczeniu ostatniego manewru wracasz do bazy. Jeśli uważasz, że akrobacja nie udała ci się w dostatecznym stopniu, będziesz miał szansę polecieć jeszcze raz. Gdy nie jest to potrzebne, użyj hasła **NO** i przejdź do Manewrów Walki Powietrznej.

Manewry Walki Powietrznej

Ten sprawdzian posiada najwyższy stopień trudności. Do wykonania są cztery akrobacje o zaawansowanym poziomie technicznym. Oto one:

Immelmen — wejdź w pionową oś i wiruj samolotem, wykonując od czasu do czasu nieznaczne skręty. Po kilku takich cyklach skieruj dziób na nowy kurs. Ewolucja ta pozwala zachować dystans od lecącego poziomo samolotu przeciwnika.

High-G Yo-Yo — gdy jesteś zagrożony ostrzałem, podnieś znacznie dziób maszyny do góry. Przechyl się lekko i poczekaj, aż wytracisz szybkość. Potem przejdź do poziomego lotu.

Barrel Roll — najpierw zrób unik (BREAK), a następnie obróć się w kierunku przeciwnym, pilnując, by skrzydła były skierowane do ziemi. Pociągnij joystick lekko do siebie. Barrel Roll jest przeznaczony do zwabienia napastnika do zmiany kursu i zwiększenia szybkości. Gdy wykonujesz on jeszcze manewr pościgowy, ty robisz nagły skręt o 180 stopni i wróg cię mija.

Scissors — kilka cyklicznych zmian kursów, mających utrudnić nieprzyjacielowi pościg i ostrzał.

Jak zwykle po wykonaniu wszystkich ma-

KOKPIT F-14

Ekran symbolizujący kokpit został podzielony na dwie części. Górna pełni rolę **HUD**-a (o którym za chwilę), a dolna zawiera ekrany kontrolne takich systemów jak: **DDD**, **TID** czy **TI**. U dołu wyświetlane są także informacje dotyczące ilości flar, śmieci, zużycia paliwa, ilości rakiet i amunicji, mocy itp.

HUD (**H**ead **U**p **D**isplay)

HUD jest wszechstronnym systemem zapewniającym pilotowi bezpośrednie wyświetlanie informacji na przedniej szybie samolotu. Rozwiązanie takie daje niezmiernie duże efekty, zarówno pilotowi jak i maszynie. Zmniejsza to bowiem zdecydowanie ilość liczników umieszczanych na panelu, co z kolei przyczynia się do uproszczenia pilotażu. Ma to także olbrzymie znaczenie podczas walki powietrznej, kiedy pilot nie ma czasu patrzeć na wskaźniki. System **HUD** eliminuje w większości wypadków sprawdzanie stanu głównych liczników.

Podczas pilotażu **HUD** wyświetla aktualną wysokość lotu, prędkość oraz kurs. Podczas walki informuje także o wykryciu celu, który śledzi potem automatycznie.

AIRSPEED — pionowa kreska po lewej stronie, pokazuje aktualną prędkość samolotu.

G-METER — liczba pod prędkościomierzem informuje o wartości przeciążenia.

COMPASS — pozioma kreska, podaje aktualny kurs samolotu, przy czym kurs zero stopni oznacza lot na północ.

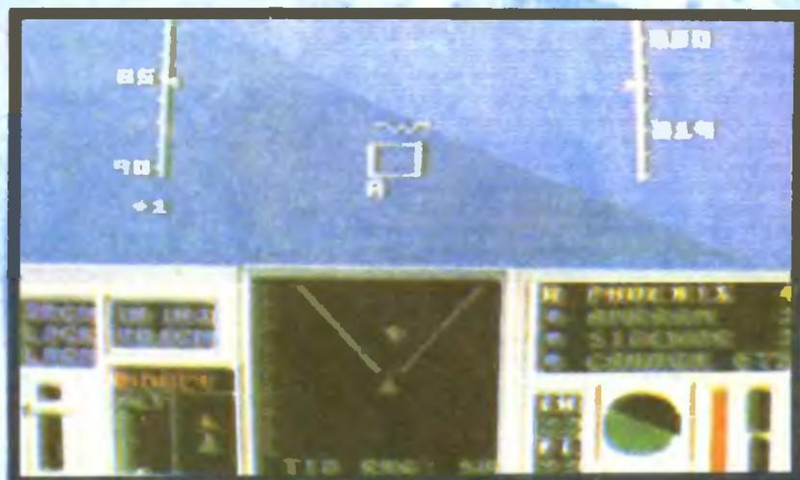
ALTIMETER — pionowa kreska po prawej stronie ekranu pokazuje aktualny pułap w stopach.

TARGET CURSOR — celownik włączający się po wykryciu obcego samolotu. Target Cursor ma trzy funkcje bojowe:

GUNSIGHT — w kształcie celownika optycznego, ukazujący się przy włączonym działku pokładowym.

MISSILE TRACKING — wyglądający jak zwykły biały kwadrat z literką w narożu, umożliwia śledzenie celu przed atakiem rakietowym.

MISSILE LOCKED — czarne koło, które oznacza, że wystrzelona rakieta "złapała kontakt" z samolotem przeciwnika.



TID (**T**actical **I**nformation **D**isplay)

TID znajduje się na środku panelu samolotu. Urządzenie to jest często nazywane drugimi oczami pilota. Dane odbierane z pokładowego radaru są przekazywane do komputera, który może je przetworzyć i wyświetlić na trzy różne sposoby, w zależności od preferowanej formy ataku.

SEARCH MODE — **TID** rozrysowuje pozycję wszystkich celów (naziemnych, nawodnych i powietrznych), uwzględniając ich kursy względem twojego samolotu, jak i rzeczywisty kurs Tomcata.

LAUNCH ZONE — metoda wyjątkowo skuteczna podczas ataku na odległości pozahoryzontalne (przy użyciu pocisków dalekiego zasięgu AIM-54 PHOENIX). W trybie tym rozrysowywane są odległości kolejnych celów od samolotu, z zaznaczeniem, w które z nich są wystrzelone rakiety.

AIR COMBAT MANEUVER (AOM-MODE) — niezrównany przy walkach na średnim i bliskim dystansie. Tryb ten pokazuje ci umiejscowienie w przestrzeni celów, pozwalając przy tym na zmianę zasięgu pracy radaru (6, 12, 25, 50, 100 Mm), co z kolei przyczynia się do zwiększania dokładności namierzania.

DDD (**D**ata **D**etail **D**isplay)

DDD znajduje się po lewej stronie **TID**-a. Urządzenie to umiejscawia tropiony samolot w poziomie i w pionie. Tak więc zielony wizerunek samolotu przedstawia Tomcata, czerwony — maszynę wroga, a słupek obok **(ALT)** różnicę wysokości pomiędzy nimi.

F-14

newrów, wylądujesz na lotnisku. Złą akrobację będziesz mógł powtórzyć. Jeśli zrezygnujesz z tego, instruktor wyda ocenę w skali 0—100 punktów. W zależności od niej zostaniesz skierowany do Wyższej Szkoły Lotniczej lub otrzymasz rozkaz powtórzenia szkolenia.

Wyższa Szkoła Lotnicza

Po przeniesieniu do Pensacola, gdzie znajduje się wymieniona szkoła, od razu zostaniesz skierowany na intensywne ćwiczenia. Składa się ono z serii symulowanych walk powietrznych z instruktorem. Ani ty, ani on nie używa prawdziwej amunicji — o trafieniach informuje was kontrola naziemna.

Po zakończeniu tego etapu szkolenia, zostaniesz skierowany na lotniskowiec USS Lexington, gdzie otrzymasz odpowiednią do umiejętności rangę i przydomek. Może to być Foxhound (Wyżeł), Jester (Błazen) lub Stiletto (Sztylet) — jednak tylko wtedy, gdy wyróżniłeś się czymś wspaniałym. Jeśli natomiast byłeś kiepski jak rzadko kto, to otrzymasz pseudonim Flounder (Flądra) lub Lemming (Leming).

Szkole Końcowe

Po przebyciu wszystkich etapów skomplikowanego szkolenia zostajesz przydzielony do Miramar Naval Air Station. Tutaj, mając już odpowiednią rangę i pseudonim, odbędziesz końcowe szkolenie.

Zaraz po przybyciu do Miramar pojawia się menu opcji dyskowych. Teraz będziesz mógł sformatować osobny dysk (**Format a Data Disk**) i nagrać na nim swoje dane personalne (**Save Carrier**). Poza tym masz jeszcze możliwość przeglądu aktualnych zapisów (**Review Current Record**), przeglądu zapisów nagranych na dysku (**Rewiew Saved Record**), a także kontynuacji misji, jeśli już je kiedyś wcześniej przeszedłeś i zapisałeś na dysku danych swoją karierę.

W Miramar wypolerujesz swoje szlify przy współudziale twojego nowego partnera — RIO (**Radar Intercept Officer**). Od tej chwili aż do śmierci będzie on latał z tobą, doradzając podczas lotów i walk.

Czeka cię okres 5-miesięcznych walk z zarozumiałym Jamesem Bones Coylem. Każdy etap składa się z trzech potyczek. Podczas tych walk, tak jak i poprzednio, nie masz możliwości użycia systemów ataku i obrony Tomcata — do twojej dyspozycji pozostają tylko drążek sterowy i dźwignia przepustnicy.

F-14 posiada dwa rodzaje przyrządów wykrywających zagrożenie atakiem rakietowym. Pierwszy, umieszczony skrajnie po lewej od **TID**-a, określa rodzaj pracy nieprzyjacielskiego radaru przed lub po odpaleniu rakiety. Oznaczenie **SRCH** (SEARCH) informuje, o wyszukiwaniu celu. **LOCK** zapala się po jego odnalezieniu, a **LNCH** (LAUNCH) natychmiast po odpaleniu przez przeciwnika rakiety.

Drugi zestaw przyrządów określa, jakiego rodzaju jest wroga rakieta. Jeśli kierowana wiązką radarową, to zapali się **RD**, oznaczenie **IR** pojawi się po wykryciu rakiety na podczerwień.

Zależnie od rodzaju wykrytej rakiety należy zastosować odpowiedni system obrony biernej. Jeśli wykryty został pocisk naprowadzany radarem — wyrzuć śmieci, które skutecznie zakłócą tor lotu rakiety. Gdy natomiast w grę wchodzi podczerwień, nie czekaj ani chwili i użyj flary. Zawarty w niej magnez spala się i wydziela ogromne ilości ciepła, oszukując tym samym wrogą rakietę.

Pitch/Roll Indicator (sztuczny horyzont)

Znajduje się pod kontrolkami uzbrojenia. Podaje odchylenia boczne Tomcata względem linii horyzontu. Przydatny przy manewrach w chmurach i podczas kompletnego zaniku widoczności z kabiny.

UZBROJENIE

Tak jak przystało na porządny myśliwiec, F-14 ma niespodzianki dla każdego nieprzyjaciela. Składają się na nie trzy rodzaje rakiet oraz działko pokładowe: AIM-54 Phoenix — pociski rakietowe dalekiego zasięgu, używane na dystansach powyżej 31 Mm. Phoenix to także nazwa systemu, jednego z najnowocześniejszych na świecie. Może on śledzić jednocześnie sześć celów powietrznych;
AIM-120 AMRAAM — rakiety średniego zasięgu, w granicach 11—13 Mm;
AIM-9 Sidewinder — pociski preferowane na małych dystansach (1—11 Mm). Ich wysoka cena sprawia jednak, że nie opłaca się nią zniszczyć np. radzieckiego czołgu BMP-2. Cena takiego wozu jest bowiem o połowę niższe od kosztu wyprodukowania jednego Sidewindera;
M61 Vulcan — działko pokładowe, broń najmniej skuteczna ze wszystkich, lecz czasami niezbędna (0—1 Mm).

PRZEBIEG SŁUŻBY

Ukończyłeś swoje szkolenie w Miramar. Instruktorzy będący pod wrażeniem twoich umiejętności przydzielą cię do jednej z dwóch elitarnych jednostek: The Jully Rogers lub The Black Aces. Dostajesz także skierowanie na lotniskowiec Nimitz, gdzie spędzisz kolejne kilka miesięcy służby.

Przed tobą kilkadziesiąt różnych misji, wiele rozmaitych celów i przeciwników. Każdy start poprzedza dokładna odprawa, na której jesteś informowany o celach lotu. Ogień wolno ci otwierać bez ostrzeżenia tylko wtedy, gdy trwa wojna i Nimitz może być bezpośrednio zagrożony atakiem. Jeśli tak jednak nie jest, przed każdym strzałem musisz prosić o zezwolenie na odpalenie rakiety, czy użycie działka. Niedostosowanie się do tych zaleceń może mieć dwojakie efekty:

— **zestrzelisz wroga** (wtedy dowódca udzieli ci surowej nagany, następnie uściska i da awans);

— **zestrzelisz swojego** (dowódca udzieli surowej nagany i da mocnego kopa na "do widzenia").

Na zakończenie kilka przykładowych scenariuszy, które najczęściej zdarzają się w praktyce:

— **wykonujesz zadanie.**
Niekoniecznie w pełni, ale za to błyskotliwie. Dowódca może o tym zapomnieć lub promować cię do wyższej rangi;

— **zostajesz zmuszony do katapultowania się.** Często znajdują cię helikoptery, zdarza się jednak, że nie. Módl się, abyś nie musiał ginąć w odmętach morskich. Gdy zostaniesz odratowany, stajesz przed Trybunałem Wojskowym, który ocenia twoją decyzję o katapultowaniu. Jeśli była prawidłowa, wracasz na Nimitza i kontynuujesz loty. W sytuacji gdy decyzja nie była słuszna, zostaniesz o tym powiadomiony i odpowiednio ukarany;

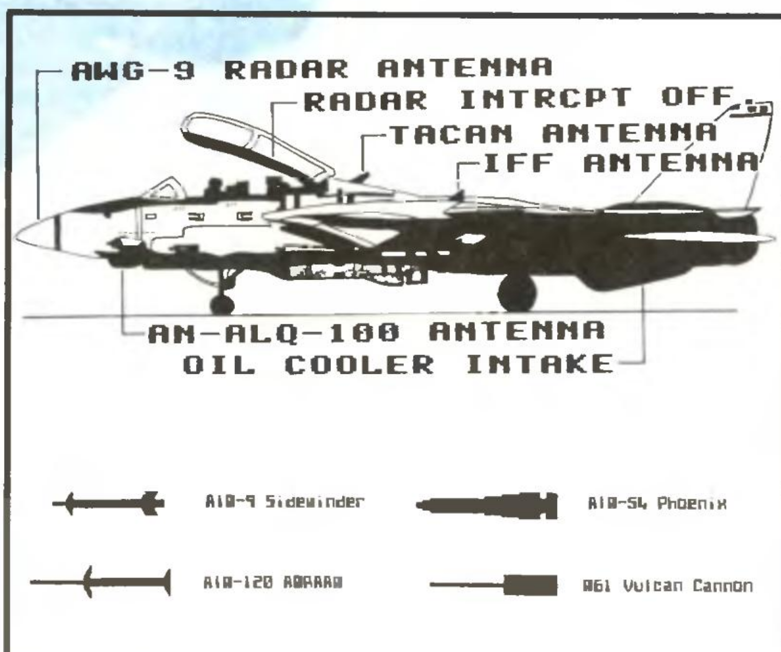
— **uciekłeś.** Dowódca zmiesza cię z błotem, ale najczęściej będzie to wszystko co cię spotka. Gdy swoją ucieczką spowodowałeś zagrożenie Nimitza, możesz zostać zdegradowany;

— **zginąłeś podczas akcji.**
Nic strasznego. Wgrywasz scenariusz i grasz od początku.

R & R

Po okresie kilkumiesięcznej służby udajesz się na R & R — czyli bezpłatne wakacje. Gdy już wypoczniesz, wracasz do Miramar na kurs odświeżający i znowu zaczynasz regularną, jakże potrzebną światu służbę.

Łukasz Czekajewski



KLAWISZE STERUJĄCE

Większość z niżej podanych przycisków działa wyłącznie w prawdziwej grze. Podczas szkolenia do twojej dyspozycji pozostają jedynie: ster, przepustnica i ALS (Automatic Landing System) — system automatycznego lądowania.

1 — pytanie o akceptację otwarcia ognia
2 — pytanie o współrzędne lotniskowca
3 — ostrzeżenie o zauważonym nieprzyjacielskim samolocie
4 — pytanie o dległość od celu
+ — otwarcie przepustnicy
– — zamknięcie przepustnicy
£ — włączenie/wyłączenie dopalacza
F1 — aktywizacja rakiet AIM-54 Phoenix
F3 — aktywizacja rakiet AIM-120 AMRAAM
F5 — aktywizacja rakiet AIM-9 Sidewinder
F7 — aktywizacja działka M61 Vulcan
< — ster w lewo
> — ster w prawo
C= — mapa ogólna
P — zatrzymanie/uruchomienie gry
C — wyrzucenie zasobnika zakłócającego system radarowy rakiety (popularna nazwa: śmieci)
F — wyrzucanie zasobnika zakłócającego system naprowadzania podczerwienią (tzw. flary)
E — katapultowanie pilota
H — włączenie HUD-a
SPACE — wybranie celu dla TID-a
= — katapultowanie F-14 z pokładu lotniskowca
RETURN — aktywizacja ALS-a
Kursor lewo/prawo — zmiana zasięgu TID-a (6/12/25/50/100 Mm)
Kursor góra/dół — zmiana trybu pracy TID-a

LEADERBOARD GOLF™

Nie zagłębiając się w skrajne przypadki, jakie zna medycyna, człowiek charakteryzuje się tym, że potrafi myśleć.

Można to zauważyć w każdym miejscu na kuli ziemskiej i u każdego przedstawiciela homo sapiens. Jeśli jednak spotkacie człowieka, który zacznie wymieniać różne tytuły gier sportowych, możecie śmiało zaliczyć go do małp człekokształtnych. Wykonuje on bowiem zadanie podobne do uczenia się na pamięć książki telefonicznej i recytowania jej przed snem zamiast modlitwy.

Nietrudno się domyśleć, co staram się w ten sposób powiedzieć: gier sportowych jest tak dużo jak gwiazd na niebie. Nie istnieją żadne wiarygodne katalogi, gdyż liczba takich programów zmienia się co godzinę. Nawet najlepsi znają tylko ramowe zarysy ilości gier sportowych. Można to zauważyć u każdego prawie gracza: kilka koszykówek, niezliczona ilość różnych soccerów i footballów, olimpiady letnie, zimowe, wyścigi rowerowe, motocyklowe itp.

Cóż więc nowego może dać program taki jak golf? Ciekawe wrażenia? A może jakieś interesujące rozwiązania graficzne?

Na pewno tak. Poza tym dużo przyjemności, śmiechu i miło spędzonego czasu. Jeśli to za mało, to zrezygnuj i zacznij szperać w katalogu z nagłówkiem „Shoot to Kill". Kto wie, może tam odkryjesz jakiś zapomniany tytuł.

Niektórzy mówią, że golf to gra tylko dla bogaczy, ponieważ roczny abonament kosztuje 2000 dolarów i więcej. Tym razem obejdzie się jednak bez tak astronomicznych dla większości sum, wystarczy dobry komputer i prezentowany program.

Na początku możesz wybrać jedną z czterech tras **COURSE** oraz ilość dołków do zaliczenia **HOLES** (18, 36, 54 lub 72). Ta ostatnia możliwość to co najmniej dwie godziny wytężonej gry, więc radzę zacząć od osiemnastki. Poza tym należy zdecydować się na jeden z trzech poziomów trudności: początkujący, zaawansowany lub profesjonalista. Różnica polega na tym, że profesjonalista musi wykazać się dużo lepszą precyzją uderzeń przy gorszej pogodzie.

Pole golfowe składa się z kilkuset niewielkich i trochę większych wysepek, pooddzielanych od siebie głęboką wodą. Z niesamowitym wyczuciem i perfekcją będziesz musiał przerzucać piłkę z jednej na drugą, aż dotrzesz na wysepkę z chorągiewką — tam bowiem znajduje się twój cel: malutki dołek.

Zdjęcia: Commodore

Do wyboru masz kilkanaście kijów golfowych **CLUBS**, różniących się siłą i dokładnością odbijania piłeczki. Najmocniej uderzasz kijem o nazwie **1 WOOD**, a potem kolejno **3 i 5 WOOD**, które są już „słabsze". Następne są kije **IRON**, ten z numerem jeden jest „najmocniejszy", a z dziewiątką „najsłabszy", oczywiście swojej klasie. Na koniec mamy jeszcze kij o nazwie **PUTTER**, używany jednak tylko w bezpośredniej bliskości dołka.

Ekran podzielony jest na dwie części. W większej widnieje dokładny obraz położenia zawodnika względem otoczenia. W drugim, dużo mniejszym fragmencie, widać numer dołka **HOLE #**, ilość ustalonych uderzeń do zakończenia **PAR** oraz numer wybranej na początku trasy **COURSE**. Poniżej masz liczbę wykonanych już uderzeń przez zawodników, odległość od dołka, rodzaj używanego aktualnie kija. I wreszcie najniżej narysowano słupek, pokazujący siłę uderzenia w piłeczkę **POWER**, zwiększaną za pomocą FIRE.

Dodatkowym utrudnieniem jest wiatr i nierówności terenu. To pierwsze przeszkadza podczas silnych i wysokich uderzeń, bo piłka jest zwiewana na bok. Możesz to skorygować ustawiając odpowiedni kąt odbicia. Druga niedogodność pojawia się dopiero pod koniec, gdy celujesz już z bezpośredniej bliskości, używając kija **PUTTER**. Przypatrz się wtedy dokładnie słupkowi i cieniowi, jaki on rzuca. Cień wskazuje kierunek i stopień nierówności, który weryfikujesz tak jak w poprzednim przypadku.

Cała trudność gry sprowadza się głównie do wybrania odpowiedniego kija i siły uderzenia. Staraj się więc to dobrze obliczać — przegrać potrafi każdy, nawet spryciarz szpakami karmiony.

Luke

Firma: Access Software INC
Rok produkcji: 1986
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari, Atari ST, Amiga, IBM PC

Pilnie poszukuję następujących gier na Commodore 64 w wersji kasetowej SABOTEUR II, BARBARIAN II, GAME OVER II, THE LAST NINJA II, PLATOON i ROBOCOP. Nie wiem co zrobić w grze THE LAST NINJA ze smokiem. Proponuję wymianę oprogramowania i literatury. **Zbigniew Szczur, ul. XX-lecia PRL 9a m. 1, 24-100 Puławy.**

W zamian za dokładne opisy gier SILENT SERVICE i TIGERS IN THE SNOW w wersji na Atari 65XE oferuję opisy i mapy do innych gier na Atari. **Szymon Kufel, os. Oświecenia 70 m. 2, 61-209 Poznań.**

Posiadam Commodore 64 wraz z magnetofonem. Mam także wiele gier w ABC-TURBO i TURBO ROMIE. Poszukuję następujących gier PLATOON, GUN SMOKE, ACTION FORCE, ALIENS, CYBERNOID, BATMAN, PREDATOR i DAN DARE II. Za te gry oferuję dużo innych gier. **Marcin Kubica, ul. Malczewskiego 13 m. 5, 58-309 Wałbrzych.**

Mam Atari 800XL z magnetofonem. Pilnie poszukuję gier GLADIATOR, PLATOON, SABOTEUR, ELEVATOR ACTION, THE LAST NINJA, IKARI WARRIORS, BARBARIAN, BMX SIMULATOR +, THE LAST V8 WINTER GAMES i GAME OVER II. W zamian oferuję 711 gier. W was jedyna nadzieja. **Maciej Kołodziej, ul. Waryńskiego 5 m. 15, 39-400 Tarnobrzeg.**

Szukam gry BARBARIAN i opisu do niej oraz opisów do gier ROBIN HOOD i AIR LINE. W zamian oferuję inne gry i opisy. **Roman Bryś, ul. Lubelska 11 m 16, 41-219 Sosnowiec.**

Bardzo proszę o pomoc w uzyskaniu następujących gier w wersji kasetowej na Atari 65XE RUN THE GAUNTLET, GHOST'N GOBLINS i RAMBO. W zamian oddam inne gry i opisy na ten komputer. **Konrad Skrzypek, ul. Spacerowa 13c m. 9, 47-320 Gogolin Śląski.**

Jak uruchomić grę NIGHT MISSION? Proszę o opis gry SUBMARINE COMMANDER. Posiadam Atari 65XE z magnetofonem. **Bartosz Kurto, ul. Astronomów 25 m. 37, 11-100 Lidzbark Warmiński.**

Poszukuję gier BARBARIAN, PLATOON, OPERATION WOLF, TRANTOR, POLICE QUEST, BATMAN, SUPER HUEY i ROBOCOP na Atari 65XE. Jak wpisywać nieśmiertelności? **Daniel Bożek, ul. W. Skotnica 5 m. 19, 41-400 Mysłowice.**

Co zrobić ze smokiem w grze THE LAST NINJA II? **Marek Jarocki, ul. Żeńców 25, 30-734 Kraków.**

W dniu 18 maja 1941 roku „Prinz Eugen" i „Bismarck" opuściły Gdynię, co już po dwóch dniach potwierdził wywiad brytyjski. 21 maja nadeszła wiadomość, że okręty te cumują w fiordzie Kors, niedaleko Bergen; jednak następnego dnia lotnictwo brytyjskie już ich tam nie dostrzegło. Było to dowodem na to, że okręty niemieckie rozpoczęły wyprawę korsarską.

Podjęta przez admiralicję brytyjską kontrakcja miała na celu niedopuszczenie niemieckich jednostek na Atlantyk. Dowódca Home Fleet, adm. Tovey, polecił dwóm ciężkim krążownikom — „Suffolk" i „Norfolk" — patrolowanie wąskiego przejścia w Cieśninie Duńskiej, pomiędzy granicą lodów a zagrodami minowymi. Przejście na południe od Islandii patrolowały trzy lekkie krążowniki. Wzmocniono także wywiad lotniczy.

O północy, 21 maja wyruszył ze Scapa Flow wiceadmirał Holland z konwojem złożonym z Pancerników „Prince of Wales" i „Hood" oraz sześciu niszczycieli, i skierował się ku Islandii z zadaniem blokowania Cieśniny Duńskiej od południa.

Wieczorem 22 maja opuścił Scapa Flow zespół adm. Toveya — pancernik „King George V", lotniskowiec „Victorious", 4 krążowniki i 6 niszczycieli; następnego dnia dołączył do niego pancernik „Repulse". Zespół ten dopłynął do obszaru na południowy zachód od Islandii, gdzie zamierzał oczekiwać nieprzyjaciela, niezależnie od tego, czy będzie on usiłował przejść na Atlantyk drogą na północ, czy też na południe od Islandii.

Wieczorem 23 maja o godz. 19.22 „Suffolk" dostrzegł „Bismarcka" i płynącego za nim „Prinz Eugena". Oba okręty szły z dużą prędkością równolegle do „Suffolka". Krążownik dostrzegłszy niebezpiecznych przeciwników w odległości 7 mil, natychmiast zmienił kurs i skrył się we mgle, utrzymując kontakt radarem. Wysłał jednocześnie swój pierwszy raport...

Zdjęcie: Atari ST

Lekcja historii dla koneserów, lub kolejny cukierek dla miłośników gier strategicznych. Tym razem działania morskie.

Bismarck

Zdjęcie: Atari XL

* * *

Nie, to nie żart. Prezentowana gra została oparta na prawdziwych zdarzeniach. Scenariusz obejmuje wszystkie większe jednostki (pancerniki, krążowniki, lotniskowce itp.) oraz dokładną mapę. Czas pojawienia się Niemców zbiega się idealnie z umiejscowieniem statków angielskich.

Do dyspozycji jest kilka wersji gry. Może być to dokładne odtworzenie walki po stronie angielskiej lub niemieckiej (zależnie od twojego upodobania). Jest też atak samolotami „Swordfish" z lotniskowców, obejmujący nawet moment zrzucania torped. Można wreszcie wybrać sam efekt pojedynku pomiędzy „Bismarckiem" a którymś z pancerników angielskich.

Jeśli wybierzesz pełną grę, będziesz musiał wykazać się umiejętnościami stratega, nawigatora, strzelca, pilota i dowódcy. Jak więc widać, pokonanie „Bismarcka" nie będzie łatwe. Nie przejmuj się jednak tym — Anglicy także mieli kłopoty.

* * *

W godzinę później „Suffolk" wynurza się z mgły; sprawdziwszy pozycje niemieckich okrętów, chowa się i wysyła nowy meldunek. W tym czasie siostrzany okręt „Suffolka" — „Norfolk", po raz pierwszy dostrzega „Bismarcka", jednakże sam zostaje dostrzeżony w odległości 6 mil. „Bismarck" natychmiast otwiera ogień. „Norfolk" chowa się za zasłonę dymną. Wysyła też raport, który jest pierwszym raportem usłyszanym przez radiostację Home Fleet, ponieważ dotychczasowe meldunki „Suffolka" nie dosięgły znajdującej się o 600 mil na południe floty. Od tej chwili oba krążowniki spełniają tradycyjną rolę okrętów swojej klasy, śledząc ruchy nieprzyjacielskiego pancernika i informując o jego położeniu okręty Home Fleet, które zbliżają się, aby zająć dogodną pozycję do stoczenia walki.

Największe szanse spotkania okrętów niemieckich miały wówczas „Prince of Wales" i „Hood". Dowódca tej grupy, wiceadmirał Holland, szedł z pełną prędkością na przecięcie kursu okrętów nieprzyjacielskich. Krótko po północy „Suffolk" i „Norfolk" straciły kontakt z nieprzyjacielem. Pozbawiony wskutek tego informacji, wiceadmirał Holland, płynąc w gęstej zamieci śnieżnej, musi opierać się tylko na własnych domysłach co do intencji dowódcy „Bismarcka".

Oba okręty brytyjskie, jakkolwiek przewyższały okręty niemieckie ciężarem pełnej salwy, były gorzej opancerzone niż „Bismarck"; „Hood" miał słabo opancerzony górny pokład, toteż najdogodniejszym dystansem do walki artyleryjskiej były dla niego odległości powyżej 11 tys. metrów, ponieważ tory pocisków są wtedy płaskie. Wiceadmirał Holland zamierzał podejść do nieprzyjaciela najdogodniejszym kursem, po czym płynąc równolegle otworzyć ogień całą artylerią główną.

Jednakże utracenie kontaktu z nieprzyjacielem, a także mylne założenia co do jego kursu, zniweczyło szanse zbliżenia się pod dogodnym kątem. Okręty angielskie zamiast z przodu znalazły się z tyłu jednostek niemieckich. O godzinie 3.30 „Suffolk" ponownie odkrył pozycję „Bismarcka" i natychmiast poinformował o tym Home Fleet. Wiceadmirał Holland postanowił zwiększyć prędkość do 26 węzłów i zmienił kurs płynąc na bezpośrednie zbliżenie.

O 5.35 ujrzano oba okręty nieprzyjacielskie. Zła pozycja pozbawiła Brytyjczyków najpoważniejszego atutu, jakim była przewaga pełnej salwy burtowej.

O godz. 5.52 obie strony otworzyły ogień. Pierwsze salwy „Prince of Wales" były, wskutek złego funkcjonowania radaru, za dalekie i dopiero szósta salwa nakryła pancernik. Pierwsze salwy „Hooda" padły również za daleko i nie były niebezpieczne dla „Prinz Eugena". Już druga salwa z „Bismarcka" wznieciła pożar na pokładzie „Hooda", zapalając amunicję przeciwlotniczą. Dokładnie o godzinie 6.00 pełna salwa „Bismarcka" trafiła „Hooda". Kadłubem wstrząsnęła ogromna eksplozja. Prawdopodobnie na skutek przebicia przez pocisk słabo opancerzonego pokładu i wybuchu w komorze amunicyjnej, w kilka minut później okręt zniknął z powierzchni morza.

„Prince of Wales" też nie wytrzymał długo. Najpierw został trafiony salwą z „Bismarcka", która zniszczyła pomost nawigacyjny. Kilka minut później został trafiony czterema pociskami z „Bismarcka" i trzema z „Prinz Eugena". Dowódca brytyjskiego pancernika postanowił się wycofać...

* * *

Prawdziwy okręt wojenny przeznaczony jest wyłącznie do niszczenia. Dlatego też posiada wyposażenie umożliwiające mu tę działalność.

Działa i torpedy to tylko wykonawca. Potrzebne są jeszcze urządzenia celujące, namierzające i kierujące.

Nasz komputerowy statek jest wyposażony nieźle. Kilku ludzi z doskonałymi lornetkami przez 24 godziny na dobę obserwuje horyzont. W razie zauważenia jakiegokolwiek celu identyfikują go. Informacje te spływają po chwili na ekran.

Posiadasz także działa dziobowe i rufowe — przeciwnik jest więc prawie zawsze w twoim zasięgu. Gdy ustawi się tak, że nie możesz go uchwycić, zmień minimalnie kurs.

Każdy okręt jest uzbrojony w działa o różnym kalibrze — w zależności od rodzaju jednostki. Poza tym na krążownikach zainstalowane są wyrzutnie torped wyróżniające się dużą skutecznością, większą nawet od dział.

Pożary wzniecane przez celne pociski są bardzo łatwe do ugaszenia. Nie należy przejmować się nimi w najmniejszym stopniu. Skoncentruj się wyłącznie na walce, gdyż wróg w każdej chwili może ci się wymknąć. Twoim zadaniem jest niewypuszczenie za żadną cenę okrętów niemieckich na Atlantyk!

Brytyjczykom się to nie udało...

* * *

Celem admiralicji brytyjskiej w końcowej fazie operacji, było utrzymanie stałego kontaktu z okrętami niemieckimi i doprowadzenie do bitwy, zanim zdołają one zaatakować któryś ze znajdujących się na Atlantyku konwojów lub powrócić do baz niemieckich.

Do pościgu admiralicja skierowała potężne siły. Z Gibraltaru wezwano lotniskowiec „Ark Royal", pancernik „Renown" i krążownik „Sheffield"; od konwoju atlantyckiego odwołano pancernik „Rodney" i 4 niszczyciele, z Halifaxu pancernik „Ramilies", a z bazy w Irlandii 5 niszczycieli. Wśród których był polski „Piorun". Okręty sprzymierzonych pokrywają już swoim działaniem prostokąt Atlantyku o powierzchni 10 tys. mil kwadratowych!

W czasie wzajemnych ruchów na morskiej szachownicy, Anglicy sprowadzają jeszcze lotniskowiec „Victorious", a Niemcy rozdzielają swoje pancerniki — „Prinz Eugen" zawraca, a „Bismarck" kieruje się w kierunku Brestu.

Mrok sztormowej nocy z 24 na 25 maja utrudnia Anglikom coraz bardziej zadanie śledzenia poczynań „Bismarcka". Sprzymierzeni zdają sobie sprawę, że jeżeli kontakt zostanie zerwany choćby na czas jednej doby, to „Bismarck" wejdzie w zasięg własnego lotnictwa startującego z baz francuskich i umknie do Brestu. Ponieważ okręty brytyjskie, zdolne do przeciwstawienia się sile jego artylerii, są jeszcze daleko, pozostaje tylko użycie lotnictwa. Tuż po zapadnięciu zmroku z oddalonego o 150 mil lotniskowca „Victorious", pomimo silnego sztormu i gęstego deszczu, startują samoloty do ataku torpedowego. Dopiero w drugim ataku, o północy, odnajdują one „Bismarcka" i trafiają go jedną torpedą, która jednak nie przebija stalowego pancerza i nie wyrządza szkód.

Po tym nieudanym ataku kontakt zostaje stracony i odzyskany dopiero po 31 godzinach.

Krążownik „Sheffield", mający kontakt z „Bismarckiem", kieruje atakiem samolotów z lotniskowca „Ark Royal". 15 przestarzałych samolotów typu „Swordfish" po nalocie trwającym 37 minut trafia kolosa dwiema torpedami. Jedna z nich uderza w urządzenia sterowe, co zmusza pancernik do zmniejszenia szybkości.

O godz. 8.47 dnia następnego pancernik „Rodney" i „King George V" otwierają ogień z odległości blisko 23 tys. metrów. Pierwsza salwa „Bismarcka" omal nie trafia „Rodneya", ale z czasem celność niemieckiej jednostki pogarsza się znacznie. O godz. 10.00 cała artyleria główna „Bismarcka" zostaje rozbita.

Zniszczony okręt jest wrakiem. W tym dramatycznym momencie zbliża się krążownik „Dorsetshire" i topi uszkodzony statek salwą torped, w pozycji 46°10'N, 16°12'W, gdzie spocznie on już na wieki...

Łukasz Czekajewski

VID

PREDATOR

Różne są filmy. Masowa produkcja zmusza autorów do wymyślania coraz to bardziej niesamowitych scenariuszy. To z kolei wymaga perfekcyjnej techniki, efektów specjalnych, muzyki. Nie trzeba chyba mówić, że za tym wszystkim stoi tylko jedno — duże pieniądze. Przykładem może być Batman, film o blisko zerowych wartościach dla prawdziwych koneserów kina, a który zrobił tak niesamowitą furorę.

Nie znaczy to wcale, że na każdy film należy patrzeć jak na maszynkę do robienia pieniędzy. Często zdarzają się rodzynki, które trzeba skonsumować w ciszy i spokoju. Wielu ludzi zaliczy do tego rodzaju owoców Predatora i będzie miało na swój sposób rację.

Wiadomo, że postawienie w roli głównego bohatera pana Arnolda Schwarzeneggera to sposób na zbicie fortuny. Oczywiście po odliczeniu honorarium dla niego, które jest wcale wysokie.

Zaryzykowałbym jednak twierdzenie, że Predator to film bardzo przeciętny. Akcja jak to zwykle bywa, jest osnuta na typowym wątku: poszukiwanie — znalezienie i niespodzianka. Im ta niespodzianka bardziej nieoczekiwana, tym lepiej. W przypadku Predatora jest tc dziwny stwór, rodem z jakiejś gry komputerowej czy laboratorium genetycznego.

Pan Arnold (jeśli mogę się tak do Niego zwracać) jest z początku bezradny. Jego towarzysze giną, a on nic. No, ale przyszła kryska na Matyska. Porwał swe jędrne ciało rzutki Arnold i wnerwiony zaczął gnoić potwora. Szybko, nie szybko, lecz wreszcie rozprawił się z nim i pozwolił, by napisy końcowe wjechały na ekran. I to by było na tyle.

Powstaje pytanie — czym się ten film wyróżnia, by nazywać go dobrym? Z pozoru niczym, a jednak. Rzadko trafiają się filmy, które potrafią tak wyciągnąć. Akcja jest napięta jak ryba na haczyku, wypełniona efektownymi zdjęciami w dziewiczej dżungli. Można także zauważyć kilka ciekawych rozwiązań nierozwiązywalnych na pozór sytuacji, np. co robić, by stać się niewidzialnym? No cóż, w tym wypadku reżyser zaserwował kąpiel błotną.

I jeszcze kilka słów o grze. Powstała ona na ZX Spectrum, Commodore i Atari. Wytężona praca grafików zdołała w niewielkim stopniu oddać obraz dżungli oraz głównego bohatera, animacja też nie jest światowym wyczynem.

Akcja została (prawdopodobnie z braku czasu) zminimalizowana aż do nieprzyzwoitości. Jest więc Arnold, a przed nim długa droga pełna przeciwników i pułapek. Poza tym musi iść ciągle w prawo, przełazić przez bagna i do wszystkiego strzelać. Na końcu oczywiście filmowy potworek, cel całej zabawy.

W sumie polecam ten film, który od biedy może nawet nazwać dobrym. Jego młodsi bracia (gra i książka) prezentują typowy efekt tego, gdy coś kiepskiego usiłuje się leczyć w nadziei, że nastąpi poprawa.

Sardines

Zdjęcie: Spectrum

Wspaniałe mięśnie Arnolda!

Firma: Ocean
Rok produkcji: 1988
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari

GHOSTBUSTERS II

ACTIVISION

GHOSTBUSTERS

Magia, duchy, telepatia to często eksploatowane tematy. Rozwijając je można puścić wodze fantazji, wytłumaczyć nadprzyrodzone, a nawet nie istniejące zjawiska.

Film „Ghostbusters" jest przykładem takiego właśnie pomysłu. Trzej zwariowani młodzi naukowcy wyjaśniają fizycznie zjawisko powstawania i egzystencji duchów. Właśnie wtedy, gdy zniecierpliwiony dziekan usuwa ich z uczelni, w mieście pojawiają się symptomy „zaduszenia".

Przyjaciele za pieniądze z zastawionego domu wynajmują lokal, kupują samochód i sprzęt i reklamują się jako „Pogromcy Duchów".

Z początku nie są traktowani poważnie. Jednak pojawiają się pierwsze zamówienia. Za spore sumy Pogromcy łapią kolejne duchy i umieszczają w specjalnie urządzonym magazynie.

W końcu stają się sławni. Ale czas płynie i potencjał sił nadprzyrodzonych rośnie. Do tego pojawia się brzydki i zły pan z ochrony środowiska i wypuszcza na wolność całą dotychczasową zdobycz Pogromców.

Zaczyna się gehenna. Ziemia drży, niebo ciska błyskawice, walą się domy. Pogromcy stają twarzą w twarz z głównym mącicielem — złym bożkiem Zuul, który na dachu pewnego starego wieżowca ma swą siedzibę. Teraz zniszczy całe miasto, a to za pośrednictwem „Wesołego Marynarza", zabawki wielkości dźwigu.

Jeden z Pogromców wpada na pomysł skrzyżowania wiązek ich ręcznej przeciwduchowej broni. Ten eksperyment prowadziłby normalnie do śmierci, lecz teraz jest jedynym ratunkiem. Centrum zła zostaje zniszczone i wszystko wraca do normy. Pogromcy stają się jeszcze bardziej sławni, ale tracą zajęcie.

Film ten mógłby być gorszy, ale z pewnością mógłby być lepszy. Nużące staje się zakończenie, gdzie brakuje już gagów — głównego nośnika pierwszych czterdziestu minut. Efekty specjalne są na poziomie, choć zdarzało mi się oglądać lepsze. Miło brzmi sławna piosenka w wykonaniu Raya Parkera Jr. Urocza Sigourney Weaver, tym razem bezbronna i uległa, pozwala zatrzymać oko.

Przeplecione przez filarowy pomysł wątki osadzają akcję głębiej w rzeczywistości. Niektóre skojarzenia mogą być dwuznaczne, jednak polskie tłumaczenie zubaża nieco treść.

Gra Ghostbusters firmy Activision była pierwszą „dużą" grą, jaką poznałem na Spectrum. Był to przełom lat 1985/86, początek szału komputerowego. Razem z kolegami męczyliśmy gumową Trumienkę, również graliśmy w Ghostbusters. Niestety, nikt nie wiedział, o co chodzi.

Teraz wiem. Gra jest dość miernym odwzorowaniem filmu. Celem jest zarabianie pieniędzy na łapaniu duchów. Na początku, dysponując 10.000 dolarów, można kupić samochód i wyposażenie — odkurzacz, pułapki, pojemniki, przynęty itp. Wszystko ładuje się na samochód i w drogę!

Z czterech krańców miasta niewielkie duszki płyną w kierunku umieszczonego w centrum Zuulu. Sterując okrągłym znaczkiem można je zatrzymać, po prostu najeżdżając na nie. Znaczek zostawia na ulicach kropki.

Jeśli któryś z domów zacznie błyskać, oznacza to wezwanie na pomoc. Należy udać się w jego stronę i kierując joystick dokładnie w ścianę wcisnąć FIRE — rozpocznie się jazda samochodem.

Po drodze można odkurzaczem wciągać przejechane poprzednio duchy. Długość jazdy zależy od liczby kropek pozostawionych na ulicach.

Gdy samochód osiągnie cel, Pogromcy wysiadają. Jeżeli pod domem jest duch, należy ustawić pod nim pułapkę, rozstawić dwóch ludzi na krańcach ekranu twarzami do siebie i zacząć łowy. Z dłoni każdego z nich wystrzeli promień. Nie wolno ich skrzyżować! Trzeba umiejętnie uchwycić ducha w wiązkę i wciskając FIRE uwolnić pułapkę, która wystrzeliwując powinna go uchwycić.

Jeśli pułapka chybi lub skończy się energia w plecakach, jeden z ludzi ginie i trzeba jechać po następnego do umiejscowionej u dołu miasta Centrali.

Czas płynie i miasto opanowują złe moce. Co jakiś czas duchy zbierają się i tworzą wspomnianego Marshmallow Mana. Zakupiony Marshmallow Sensor powinien to w porę zasygnalizować. Należy wcisnąć klawisz B — wyrzucenie przynęty i duchy przylecą, by je pojmać.

Po ulicach krążą Gatekeeper (dziurka od klucza) i Keymaster (klucz). Gdy wskaźnik „zaduszenia" osiągnie maksimum, obaj spotkają się w Zuulu i zacznie się drugi etap. Do tego czasu trzeba nałapać jak najwięcej duchów i Marshmallowów — każdy przegapiony depcze dom, za który trzeba zapłacić.

Drugi etap to końcowy pojedynek. Nastąpi on jednak tylko wtedy, jeśli stan gotówki jest większy niż na początku. Wystarczy przejść pod nogami Marynarza i dostać się do uchylonych drzwi — to wszystko.

Bardzo ciekawym pomysłem jest system kont. Otóż na początku gry program pyta o imię i ewentualny numer. Dysponując tymi danymi potrafi rozpoznać, czy jest to prawda i ile pieniędzy jest na koncie. Podobnie po zakończeniu gry podawany jest numer konta. Pozwala on, łącznie z imieniem, na korzystanie z zarobionych pieniędzy.

Druga część przygód Pogromców — Ghostbusters II — zarówno jako film i jako gra okazała się niewypałem. Zastępy specjalistów zatrudnionych przy produkcji nie zastąpiły pomysłu i iskry, którą miała pierwsza część. Tym razem wariactwa przeważyły i zamiast radości budzą politowanie.

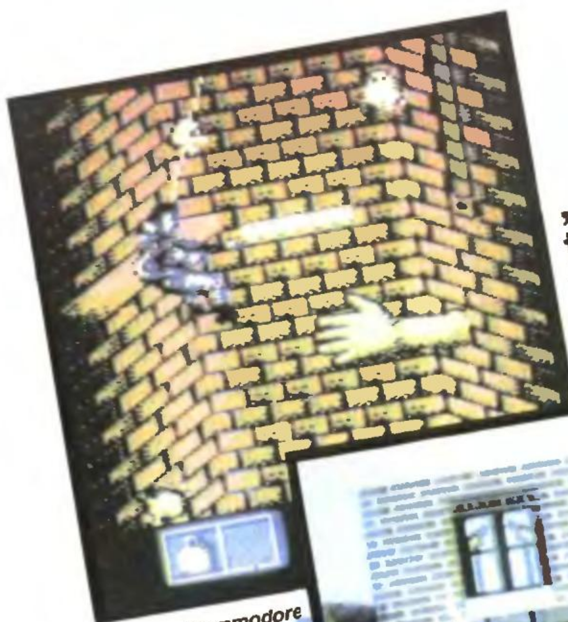
Gra jest odrobinę lepsza — podzielona na trzy logiczne części przedzielone projekcją kadrów z filmu. W pierwszej części Pogromca zjeżdża po linie na dno szybu, by specjalnym nabierakiem zaczerpnąć materii. Materia ta ożywi Statuę Wolności, która w drugiej części biegnie przez Nowy Jork ostrzeliwując się płomieniem pochodni. W trzeciej części Pogromcy lewitują w pogoni za złym Janoszem, który porwał Oscara, syna Dany.

To, co jest dobre, to niezła grafika i muzyka (na Spectrum), na którą czekali wielbiciele Raya Parkera. Ale nawet The Oliver Twins, Anna i Stefan Ufnowscy, David Whittaker i wielu innych nie zastąpiło pomysłu, który nie dał się skopiować.

Martinez

Frima: Activistion
Rok produkcji: 1985/90
Komputer: I — Spectrum, Commodore, Amstrad, Atari XL/XE/ST
II — Spectrum, Commodore, Atari ST, Amiga

„Przybyli tutaj, by ocalić świat."



Zdjęcie: Commodore

Zdjęcie: Atari XL

LISTA PRZEBOJÓW

Drugie notowanie LP już ze zmianami. Prawie 45 tytułów gier to sporo. Czekamy na głosy — każdy głosuje na jedną grę najlepszą i jedną najgorszą.

AMSTRAD / COMMODORE / SPECTRUM

1. **Iron Lord**
2. **Aliens**
3. **Tetris**
4. **Op. Thunderbolt**
5. **Fighter Bomber**
6. **Indiana Jones III**
7. **Win, Lose or Draw**
8. **Boulder Dash**
9. **F-14 Tomcat**
10. **Test Drive**

●

1. **Ninja Master**
2. **Paris-Dakar**
3. **The Tube**
4. **4×4 Off-Road Racing**
5. **Speed King**

ATARI

1. **Spy vs Spy III**
2. **Tetris**
3. **Infiltrator**
4. **Mózgprocesor**
5. **Bismarck**
6. **Zybex**
7. **The Eidolon**
8. **Road Race**
9. **Predator**
10. **Fred**

●

1. **Whistler's Brth.**
2. **Archon III**
3. **Cavern Master**
4. **Blue Max**
5. **Tarzan**

ATARI ST / AMIGA / IBM

1. **Star Trek**
2. **Police Quest 2**
3. **Sim City**
4. **Defender/Crown**
5. **Block Out**
6. **Hero's Quest**
7. **Test Drive**
8. **Gunship**
9. **Space Quest**
10. **Street Rod**

●

1. **Sea Dragon**
2. **Wild Life**
3. **Blood Money**
4. **The Jets**
5. **PSI-5**

READ ME

Od kilkunastu miesięcy powołanie do życia gazety w naszym kraju nie stanowi większego problemu. Najłatwiej założyć pismo o charakterze obywatelskim, znacznie trudniej jest zająć się techniką.

Z tym większym zainteresowaniem kupiłem za jedyne dziewięć tysięcy złotych „Magazyn graczy Atari ST — Read Me". Pierwazy numer, jak poinformował mnie wydawca, redaktor naczelny i kolporter w jednej osobie Pan Konrad Owiecki zawiera 335 gier z krótkimi opisami.

Niestety, okazało się, że dobre chęci nie wystarczą. „335 gier z krótkimi opisami" wprost roi się od błędów, z których tytuł gry „Fernandez must must die" należy do najłagodniejszych.

Nie jestem w stanie wybaczyć Panu Owieckiemu „krótkiego" opisu gry „Defender of the Crown" zaczynającego się zdaniem „Trzech Normanów nęka lud Anglii", podobnie jak stwierdzenia, że bohaterem gry „Iron Lord" jest „pewien lord". Mam jednak nadzieję, że następny numer będzie lepszy. To budujące, że można spotkać nad Wisłą zadowolonych z siebie ludzi, którzy swoją pracę starają się drogo sprzedać.

Marek Czarkowski

DZIĘKUJEMY

Ten numer „Top Secret" powstał również przy dużej pomocy osób spoza redakcji. Tą drogą składamy im podziękowania — Borkowi, Bzykowi, The Naturatowi, Breamowi, f-mie Video Music Computer, WCF, Savage'owi, Matthaeusowi, Horne'owi i tym wszystkim, o których nie pamiętaliśmy.

S.O.S

Pilnie poszukuję kodu do gry BARBARIAN na Atari 65XE. W zamian oferuję dowolną grę lub zapłacę. **Piotr Kaczmarski, ul. Grunwaldzka 125 m. 24, 37-700 Przemyśl.**

Posiadam ZX Spectrum. Proszę o następujące gry na ten komputer GRYZOR, GREEN BERET, PLATOON, CAULDRON, BARBARIAN, CYBERNOID, GHOST'N GOBLINS i CHOPLIFTER. W zamian oferuję dużo innych gier. **Marcin Letki, ul. Łączniczek 4 m. 31, 09-409 Płock 11.**

Poszukuję gier BARBARIAN, KUNG-FU MASTER i MIKIE na Atari 65XE z magnetofonem. W zamian odstąpię KANGAROO, ROBBO, DRACONUS i SPELLUNKER. **Bartosz Brańka, ul. Boya-Żeleńskiego 14 m. 11, 85-858 Bydgoszcz.**

Kto przyśle mi opisy do gier DIZZY I, II, III, HERBERT's DUMMY RUN oraz POKE' i do 1942, 1943, PYJAMARAMA FLYING SHARK. W zamian za pomoc oddam gry, opisy i POKE'i. **Jakub Grodzki, ul. S. Allende 43a m. 1, 94-053 Łódź.**

Mam komputer TIMEX 2048. Pilnie poszukuję gier GRYZOR i SLAP FIGHT. Czy ktorys z czytelników mógłby przesłać mi choć jedną z tych gier? W zamian oferuję 150 innych. **Andrzej Krawczyk, ul. Słowackiego 5d m. 2, 72-400 Kamień Pomorski.**

Jak przejść planszę z czaszkami w grze THE GOONIES? W zamian za pomoc nagram grę GHOST'N GOBLINS. **Stanisława Markowska, Bircza 49, 37-740 Bircza.**

Od kilku miesięcy bezskutecznie poszukuję następujących gier na Atari 800XL z magnetofonem REBEL STAR, ALLEY CAT, SUPER HUEY, PLATOON, BARBARIAN, ALIEN. **Maciej Norberciak, ul. Marchlewskiego 1 m. 3, 59-220 Legnica.**

Nie wiem, jak przejść trzecie jeziorko w QUEST FOR TIRES? Proszę też o informację, jak zniszczyć toster w CHIMER'ze. Liczę na waszą pomoc. **Maciej Łobiński, ul. Zaciszna 10, 21-500 Biała Podlaska.**

Chciałbym założyć klub korespondencyjny użytkowników Atari pracujących w systemie TURBO. Poszukuję także ciekawych gier tekstowych. W zamian oferuję około czterystu innych. **Bartosz Czapski, ul. Bema 74 m. 4. 01-225 Warszawa.**

Od niedawna jestem posiadaczem TIMEX'a 2048. Mam niewiele gier. Szukam dlatego gier symulujących jazdę samochodem, rowerem, motorem i deskorolką. **Robert Kontrowicz, ul. Marchlewskiego 13 m. 15, 82-300 Elbląg.**

Co zrobić w szostej misji w grze THE LAST NINJA???!!! Posiadam Commodore 128D. W zamian za pomoc oferuję grę THE LAST NINJA II i wskazówki do niej. **Leszek Grześkowiak, ul. I. Newtona 3b m. 35, 60-161 Poznań.**

Proszę o opis do gry SILENT SERVICE na Spectrum. W zamian opisy innych gier. **Piotr Polanski, pl. Staszica 19 m. 4, Wroclaw.**

Jestem posiadaczem Atari 65XE. Pilnie poszukuję gier BMX SIMULATOR +, GHOSTBUSTERS, BARBARIAN, COMMANDO, MASTERS OF THE LAMP, KUNG-FU MASTER, JET SET WILLY II, MISS PACMAN, GYRUS ATRIUM, GYRUS NECROPOLIS, NINJA, GRYZOR, KARATEKA i YIE-AR KUNG-FU w wersji kasetowej. W zamian opisy i mapki do 20 innych gier. **Ireneusz Janurzyk, ul. Świętokrzyska 51, 32-650 Kąty, woj. bielskie.**

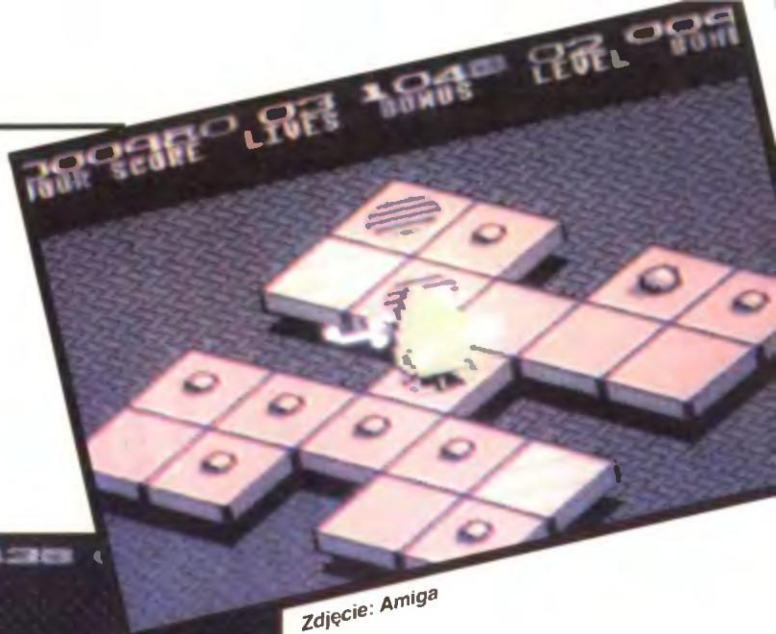
Na pomoc! Gra MISTER ROBOT bardzo mnie denerwuje. Nie wiem jak przestawiać w niej fazy. Kto ulituje sie nad niedoświadczonym graczem? **Konrad Kozakowski, ul. Grunwaldzka 4 m. 1, 59-225 Chojnów.**

Mam Commodore 64. Bardzo proszę o opisy gier JACK THE NIPPER II, THE LAST NINJA II, EVERYONE's A WALLY. Nie wiem jak uruchomic gry PING PONG, BOMB JACK II, CYBERNOID i SUPER ROBIN HOOD. Będę bardzo wdzięczny za pomoc. **Bogdan Świech, ul. Przodownikow pracy 73 m. 3, 53-325 Wroctaw.**

Poszukuję planu i opisu do gry DYNAMITE DAN oraz poke'ów do gier RENEGADE i COMMANDO. **Wojciech Weiss, Os. Solna Góra 34/9, 32-700 Bochnia**

Szukam gier AZTEC i PANAMA JOE na Atari 65 XE. W zamian inne gry. **Łukasz Wilczyński, ul. Manifestu Lipcowego 39/6, Kielce**

Chciałbym mieć II, III i IV częsc gry SPY vs SPY. Za jedną grę oferuję 5 dowolnie wybranych. Wszystkie gry w wersji kasetowej, komputer Atari 800 XL. **Robert Szymańczak, ul. Kusocińskiego 3/16, 84-200 Wejherowo**



Zdjęcie: Amiga

BOMBUZAL

Pomysł gry jest bardzo prosty. Sympatyczny ludek, który musi przebyć kilkadziesiąt komnat, nie zważając na wszelkie możliwe utrudnienia — uciekający czas, ograniczoną liczbą żyć i grasujące tu i tam duchy. Na końcu na wytrwałych i pomysłowych czeka wspaniała nagroda, ale do tego jeszcze daleko.

Teoretycznie do zakończenia etapu nie trzeba zbyt wiele. Należy po prostu wysadzić w powietrze wszystkie znajdujące się na danym levelu bomby. Trudność polega jednak na tym, że wysadzenie jednego ładunku pociąga za sobą istną reakcję łańcuchową i jeśli nie znajdziesz się w odpowiednim miejscu, nie pozostanie po tobie żadna pamiątka.

Bomby wysadzasz detonatorem, uruchamianym przyciśnięciem FIRE na joysticku. Po trzech sekundach nastąpi zaktywowanie ładunku, sygnalizowane charakterystycznym dźwiękiem. W tym momencie powinieneś uciec w bezpieczne miejsce. Pamiętaj jednak, że wybuch nastąpi szybko i nie zdążysz uciec dalej niż o jedno pole.

Czasem wystarczy jeden ruch, by zakończyć etap, zdarza się jednak, że będziesz musiał po kolei wysadzać np. 30 bomb. Nie przejmuj się tym jednak, gdyż ta mrówcza praca przybliża cię do szczęśliwego zakończenia, a skomplikowanych komnat także nie zabraknie.

A teraz trochę o tym, co możesz napotkać w labiryncie:
— **płytki normalne** (gładki kwadrat), które są podstawą konstrukcji prawie każdego z poziomów;
— **płytki wzmocnione** (posiadają po jednej kropce w każdym narożu), w przeciwieństwie do wszystkich innych nie znikają po wybuchu;
— **płytka-lód** (przecięta licznymi poprzecznymi liniami), nie można się na niej zatrzymać, ślizgasz się do czasu, aż napotkasz coś „normalniejszego";
— **płytki dziurawe** (w jej środku widnieje nieregularny okrąg poprzecinany ciemnymi kreskami), po przejściu przez nią znika;
— **płytka-rynienka** (posiada wklęsły fragment), wzdłuż niej można przesuwać bomby, jeżeli drogi nie tarasuje żadna inna bomba;
— **płytka-teleport** (w jej środku widnieje białe kółko z krzyżem wewnątrz), przenosi cię na z góry ustalone miejsce i w tym czasie wybuchy bomb nie są dla ciebie groźne;
— **płytka-przełącznik** (jej centrum to krzyżyk między dwiema równoległymi kreskami), zmieni pewną część mapy;
— **płytka-wzmacniacz** (w kształcie piramidki), skumuluje w sobie energię wybuchu i przekaże ją dalej;
— **płytka-przenosząca** (z czarnym krzyżykiem i okręgiem), przenosi w przypadkowe miejsce

Zdjęcia: Commodore

I jeszcze kilka słów o przedmiotach i zwierzątkach zamieszkujących labirynt:
— **Bubble** (znany nam już z innej gry), bez chwili wahania pójdzie tam, gdzie mu rozkażesz i ryzykując swoim życiem wysadzi wskazaną bombę;
— **Soweek** (ma smutniejszą minę od Bubble'a), zachowuje się podobnie jak poprzednik, tylko że wysadzi pierwszą spotkaną bombę;
— **mała mina** (niewielki placek z kropką w środku), aktywuje się po dotknięciu i wysadza jedno pole razem z tobą;
— **duża mina** (jest trochę większa od poprzedniej), po stąpnięciu na nią wysadza pięć pól, co i tak nie ma dla ciebie większego znaczenia;
— **mała bomba** (w kształcie kuli), po uruchomieniu wysadzi w powietrze jedno pole;
— **średnia/duża bomba**, niszczy kolejno 5 i 13 pól, leżących w sąsiedztwie;
— **pulsująca bomba** (jest raz duża, raz mała), siła wybuchu zależy od jej wielkości podczas zdetonowania;
— **mała/średnia/duża bomba-A** (wygląda jakby wyrosły jej uszka), niszczy tyle pól co normalne bomby, ale po wybuchu jednej następuje eksplozja wszystkich bomb-A w komnacie.

W sumie gra Bombzal jest doskonała pod względem graficznym, pozwala na wybór dwu- i trójwymiarowych komnat, przy wspaniałych kontrastowych kolorach. Muzyka na samym początku jest dość dobra, podobnie jak oprawa dźwiękowa podczas całej gry. Poza tym program pełen jest niespodzianek starannie przygotowanych przez autora, który z pewnością nie robił tej gry podczas krótkiej przerwy obiadowej.

Sardines

Z pozoru głupia, lecz jakże głęboka i wybuchowa zagadka!

Firma: Mirrorsoft
Rok produkcji: 1988
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari ST, Amiga

Prenumerata

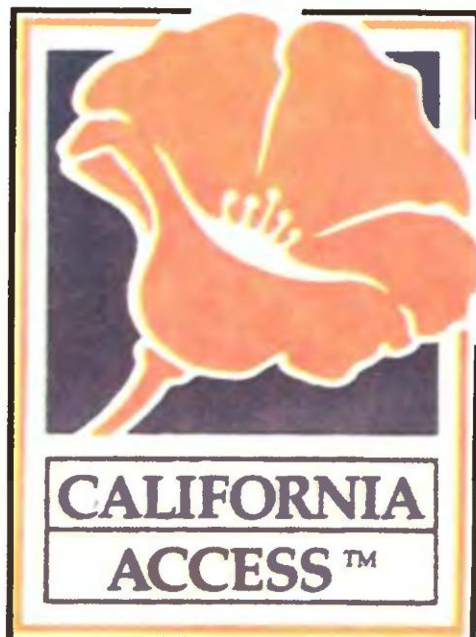
Przez cały czas przyjmujemy zamówienia na prenumeratę wszystkich trzech wydawanych przez nas tytułów. Prenumeratę można zamówić na dowolną liczbę egzemplarzy dowolnych tytułów. W tym celu należy wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto:

Spółdzielnia "Bajtek"
Bank "Agrobank S.A."
479994-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Wstępny koszt rocznej prenumeraty jednego egzemplarza "Bajtka" wynosi 66000 zł, "Top Secret" (6 numerów) 33000 zł, "Mojego Atari" (6 numerów) 30000 zł. Jeśli cena któregoś z tytułów zostanie podniesiona, wpłata będzie potraktowana jako przedpłata i niezbędna będzie dopłata. O jej konieczności będziemy informować w tym miejscu. Prosimy o bardzo staranne wypełnianie przekazów długopisem, drukowanymi literami i podawanie na odwrocie wszystkich trzech informacji o tym, jakiego okresu i których tytułów dotyczy prenumerata — nie wiadomo, który odcinek dostarczy nam poczta. Niewyraźnie lub błędnie wypełnione przekazy mogą być źródłem opóźnień i błędów w realizacji Waszych zamówień. W przypadku kontynuacji prenumeraty prosimy o podanie swojego numeru.

Uwaga: po otrzymaniu przekazu wysyłamy pocztą najwcześniejszy możliwy numer. Liczba wysłanych numerów będzie zgodna z zamówieniem. W razie błędnej realizacji prenumeraty, błędu w adresie lub nieotrzymania pierwszego numeru zamówionych pism w ciągu dwóch tygodni od momentu ukazania się ich w kioskach, prosimy o kontakt w celu umożliwienia nam wyjaśnienia sprawy.

NOWOŚĆ!
NOWOŚĆ!
NOWOŚĆ!



CALIFORNIA ACCESS

VIDEO GAME CA-160

to 160 rewelacyjnych gier komputerowych w pamięci ROM, możliwość podłączenia do każdego telewizora w systemie PAL/SECAM.

DO KUPIENIA W SKLEPACH PEWEX'u

SERWIS:

Warszawa, ul. Przemyska 11a
Kraków, ul. Bronowicka 73
Gdynia, ul. Młyńska 25/38

Na całym świecie komputery są w domach od prawie dziesięciu lat. Okazało się, że nie wystarczają. Albo przewyższają oczekiwania, jak kto woli.

NIE KOŃCZĄCE SIĘ SZALEŃSTWO

Rasowi gracze nie byli zadowoleni. Rasowy gracz to taki, który zna tylko dwie komendy: „wgrać grę" i „zresetować komputer".
Ktoś, kto „grzebie" w kodzie gry szukając nieśmiertelności, przerabia gry lub tylko wciska BREAK z ciekawości podczas wgrywania, to gracz-profan. Takiemu wystarczy pokazać debugger, nauczyć paru komend asemblera i ma się go na tydzień z głowy. Równie bardzo jak grać lubi on programować, zakładać bazy danych lub po prostu spacerować.

Cały przemysł produkcji gier bazuje na graczach rasowych. Nie posuwają oni świata do przodu ani trochę. Za to zasilają gotówką spore rzesze producentów i pośredników, którzy już sami martwią się o postęp.

Dla takich właśnie graczy, zmęczonych gromadzeniem taśm i dyskietek, zdenerwowanych oczekiwaniem na wgranie programu, wymyślono kilka „kombajnów" tylko i wyłącznie do gier.

Jedną z takich maszyn jest znany na naszym rynku Atari XE Game System. Uważam jednak, że producenci nie wysilili się i choć zestaw jest ciekawy, to mógłby być tańszy i lepszy.

Dużo doskonalszy produkt to popularna w Wielkiej Brytanii PC Engine. Zestaw obejmuje niewielką jednostkę centralną oraz element sterowniczy. PC Engine może być podłączona do telewizora PAL, monitora Philips lub monitora wyposażonego w Eurozłącze. Te trzy możliwości nie są naraz dostępne; sprzedawane są trzy wersje, najtańsza kosztuje £199.

Gry mają postać kasetek umieszczanych w jednostce centralnej. Jedna kasetka kosztuje £29.95. Rekompensuje to grafika niesłychanie wysokiej rozdzielczości, porównywalna jedynie z kartą Super VGA. Animacja jest szybka, muzyka stereofoniczna i wielokanałowa. A gry — takie jak na Spectrum czy Commodore — nie wnoszą niczego nowego.

Nie doznałem zaszczytu dotykania PC Engine. Nie oczekuję też szczególnych doznań; element sterowniczy podobny jest konstrukcyjnie do dawnych gier Nintendo z ekranem ciekłokrystalicznym, tak zręcznie podrobionych przez wschodni koncern Elektronika.

A skoro jesteśmy przy Nintendo, nie wolno nie wspomnieć o Nintendo Entertainment System (NES), coraz bardziej popularnym w Europie Zachodniej, a obecnym na rynku USA od ponad 7 lat.

Komplet informacji o NES wraz z danymi technicznymi i zdjęciem otrzymaliśmy od Pana Włodzimierza Budzyńskiego z Radomia. Nintendo Entertainment System ma wymiary 2600×200×85 mm i waży 1.25 kg. W jednostce centralnej umieszczane są kasetki z grami, sterowanie zaś odbywa się za pomocą oburęcznego prawie — joysticka lub w bardziej wyrafinowany sposób — za pomocą rozkładanej na podłodze maty.

Producenci NES wykazali się daleko idącą konsekwencją. Dostępne gry reprezentują wszystkie nurty i większość rodzajów. Są więc gry sportowe — hokej, piłka nożna, golf, siatkówka itp. Spotyka się gry abstrakcyjne, korzystające z oprawy graficznej i muzycznej charakterystycznej dla różnych epok — od czasów prehistorycznych przez współczesne aż do bliżej nieokreślonej przyszłości.

Stopień trudności gier jest również zróżnicowany. Dla dzieci przeznaczone są niezbyt szybkie, spokojne gry z ciekawą muzyką, a dla młodzieży i dzieci w podeszłym wieku gry wymagające zręczności i samozaparcia. Nie brak również gier wymagających znajomości angielskiego oraz umiejętności logicznego myślenia i kojarzenia.

Popularne od 1987 roku gry serii „Athlete", czyli lekkoatletyczne, wyciskają ostatnie poty z amatorów joggingu, aerobicu oraz prawdziwych konkurencji sportowych. Ćwiczenia wykonuje się stojąc na macie 1×1 m rozłożonej na podłodze.

Ciekawostką jest możliwość grania w tę samą grę przez kilka osób (oczywiście nie naraz). Każda osoba posiada swój kod, który pozwala na kontynuację przerwanej wcześniej gry oraz nie dopuszcza innych do korzystania z własnych osiągnięć.

Nintendo Entertainment System nie posiada tak rzucającej na kolana grafiki jak PC Engine. Muzyka też odrobinę uboższa. Mimo to jest bardzo rozpowszechniony i z roku na rok zdobywa kolejnych użytkowników. Elementy gier wykorzystywane są w programach telewizji satelitarnych, gdzie też reklamuje się cały system.

Nie mamy rozeznania co do liczby posiadaczy MES w Polsce. Prosimy o kontakt wszystkich, którzy są zainteresowani wymianą informacji i gier systemu Nintendo. Pierwszą znaną nam osobą korzystającą z NES jest wspomniany p. Włodzimierz Budzyński z Radomia, ul. Osiedlowa 3/61. Zamierzamy utworzyć na łamach „Top Secret" skrzynkę kontaktową, która pomoże użytkownikom NES spotkać się.

Podobnie jak komputery, tak i maszynki do grania są niesamowitym pożeraczem czasu. W kąt idzie piłka, rakietki i kąpielówki, podstawowym zajęciem dzieciaka jest męczenie coraz to nowszych gier. Nie jest to zdrowe, należy więc znaleźć najkorzystniejsze optimum.

Ze swej strony dodam, że chętnie pograłbym na jednej z omówionych maszynek. Powstrzymuje mnie jedynie brak możliwości „pogrzebania" w grze, np. w celu znalezienia nieśmiertelności. Rozłupywanie kasetek i przeprogramowywanie znajdujących się tam zapewne EPROM-ów nie wydaje mi się łatwe. Niestety, nie jestem rasowym graczem i nie ładuję gry bez nieśmiertelności więcej niż raz.

Marcin Przasnyski

PC Engine — zabawka dla bogatych, znudzonych Brytyjczyków

Najtańsze w Polsce!

SV 119
Junior
2 Fire
6 Blaszanych styków
Prosty mechanizm

SV 120
Junior–Stick
2 Fire
6 Blaszanych styków
Uchwyt pistoletowy

SV 122
Quickjoy II
2 Fire
6 Blaszanych styków
AutoFire
Drążek lotniczy

SV 124
Turbo
6 Mikrostyków
AutoFire
Drążek lotniczy

SV 123
Supercharger
2 Fire
6 Mikrostyków
Ergonomiczna budowa
Precyzyjny mechanizm

SV 126
Jet Fighter
2 Fire
6 Mikrostyków
AutoFire
ACS-Regulator szybkości AUTO
Obsługa pod kciuk"
Drążek lotniczy

SV 125
Superboard
6 Fire
10 Mikrostyków
AutoFire
Cyfrowy wyświetlacz czasu
Sygnał dźwiękowy
Przełącznik dla leworęcznych
Drążek lotniczy

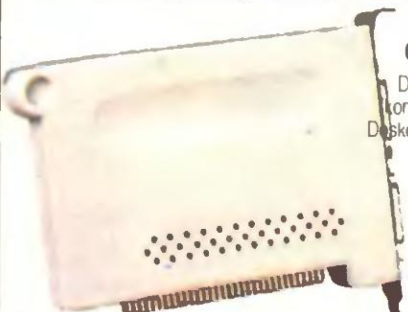
SV 130
IR Infrared
1 Fire
5 Mikrostyków
Podczerwień
Daleki zasięg
Odbiornik

SV 128
Megaboard
4 Fire
10 Mikrostyków
AutoFire
6 cyfrowy stoper
ATM — Anti Tilt Mechanism
Fire Pad

SV 140
Enterprice
2 Fire
6 Mikrostykow
AutoFire
ACS — Regulator szybkosci AUTO
Drążek lotniczy „kierownica"
Kabel 4 m

SV 201
Quickjoy M 5
Do IBM XT/AT (kompatybilnych)
Współpracuje z Game-Card lub I/O Card
2 Fire
2 AutoFire
6 Mikrostyków
Wybór AUTO
PSC — Regulator XY
Sygnalizacja Świetlna Fire
ASC — Regulator szybkości AUTO

SV 202
M 6 analog
Analogowy
DO IBM XT/AT (kompatybilnych)
Współpracuje z Game-Card lub I/O Card
2 Fire



SV 210
Game Card
Do IBM XT/AT (kompatybilnych)
Doskonale pracuje z M 5 i M 6

SV 127
Top Star
2 Fire
6 Mikrostyków
AutoFire
Przeźroczysta obudowa
SAS — Shock Absorbing System
Platynowane części

SV 500
Van 3
Pudełka na dyskietki 80 sztuk 3½"
Zamknięcie na klucz

SV 510
Van 5
Pudełko na dyskietki 80 sztuk 5¼"
Zamknięcie na klucz

SV 119 — 64 900	SV 123 — 119 900	SV 128 — 319 000	SV 202 — 229 000
SV 120 — 74 900	SV 125 — 239 900	SV 130 — 339 000	SV 210 — 219 000
SV 122 — 89 900	SV 126 — 169 900	SV 140 — 389 000	SV 500 — 119 000
SV 124 — 109 900	SV 127 — 249 900	SV 201 — 249 000	SV 510 — 119 000

sprzedaż hurtowa tel. 23-98-53

SV 201 + SV 210 — 439 000
SV 202 + SV 210 — 399 000

udziela informacji tel. 662-35-16

JAK ZAMAWIAĆ? Należy przesłać pieniądze przekazem telegraficznym (duży zielony blankiet) wraz z dokładnym symbolem joysticka na adres:

„TAL" Sp. z o.o.
Skr. poczt. 51
02-105 Warszawa 21

„Tal" Sp. z o.o.
ul. Mikowa 45
02-411 Warszawa 21
fax: 659-12-35

Czas realizacji 3—6 dni